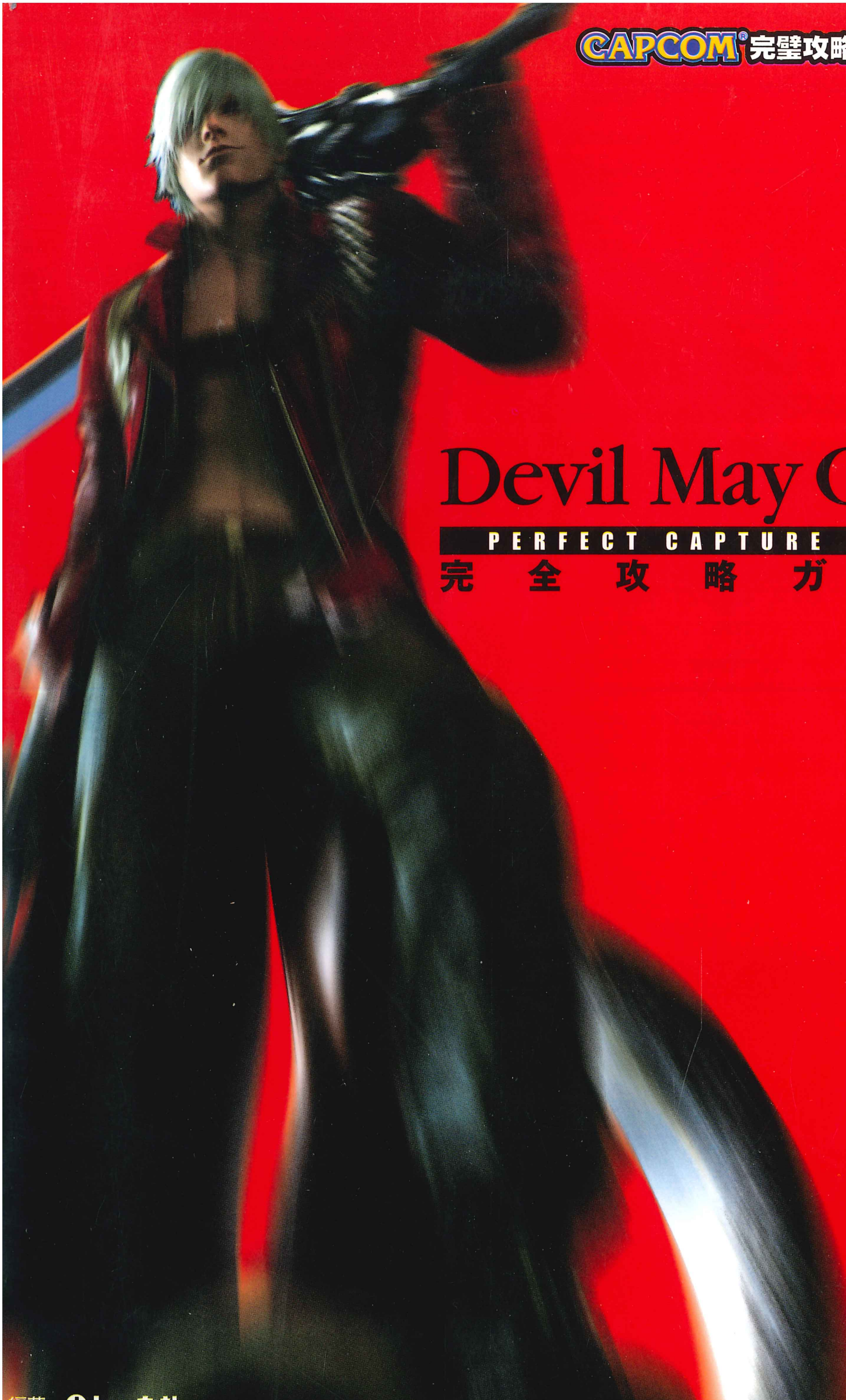
CAPCOM®完璧攻略シリーズ 52



Devil May Cry 3

PERFECT CAPTURE GUIDE

完全攻略ガイド

編著 レッカ社

ISBN4-575-16438-0

C0076 ¥1300E

定価：本体1300円＋税

9784575164381

1920076013003

Devil May Cry 3

デビル メイ クライ3完全攻略ガイド

双葉社

©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.
ILLUSTRATIONS:Kazuma Kaneko/ATLUS

DEVIL MAY CRY 3
PERFECT CAPTURE GUIDE

CAPCOM完全攻略シリーズ

- ファイナルファイトONE完全ガイドブック
- ワンピースマンション管理人さんお助けBOOK
- スーパーストリートファイターIXリバイバル対戦最強マニュアル
- ロックマンX2 ソウルイレイザー必勝攻略法
- デビル メイ クライ完全攻略ガイド
- CAPCOM VS. SNK2 ANOTHER PLAY GUIDE
- 逆転裁判真相解明マニュアル
- ガンサバイバー2バイオハザード コード：ベロニカ完全攻略ガイド
- ロックマンX6必勝攻略法
- マキシモ完全攻略ガイド
- 幻魔 鬼武者完全攻略ガイド
- マキシモ公式ガイドDVD
- 鬼武者2公式攻略DVD
- ロックマン ゼロ必勝攻略法
- バイオハザード完全攻略ガイド
- ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 2 TAPOUT完全攻略ガイド
- ガンサバイバー3ディノクライシス完全攻略ガイド
- 超魔界村R完全攻略ガイド
- ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 2 TAPOUTパーフェクトガイド
- ロックマン＆フォルテ必勝攻略法
- アウトモデリスタガレージライフガイド
- 逆転裁判2真相解明マニュアル
- バイオハザード0完全攻略ガイド
- ブレス オブ ファイアV ドラゴンクォーター完全攻略ガイド
- バイオハザード2完全攻略ガイド
- バイオハザード3 ラストエスケープ完全攻略ガイド
- クロックタワー3完全攻略ガイド
- ガンサバイバー4バイオハザードヒーローズネバーダイ完全攻略ガイド
- PRIDEパーフェクトガイド
- バトルネットワーク ロックマン エグゼ3バトルマスターズバイブル
- P.N.03完全攻略ガイド
- ロックマン ゼロ2必勝攻略法
- TEKKI OFFICIAL GUIDE BOOK 鉄騎大全 2080:2082
- ビューティフル ジョーファイナルガイド
- Onimusha Tactics完全攻略ガイド
- バイオハザード コード：ベロニカ完全版完全攻略ガイド
- ロックマンX7必勝攻略法
- 魔界英雄記マキシモ～マシンモンスターの野望～完全攻略ガイド
- 玻璃ノ薔薇完全攻略ガイド 真相への道
- 鬼武者 無頼伝完全攻略ガイド
- PRIDE GP 2003パーフェクトガイド
- ロックマン エグゼ4バトルマスターズバイブル
- バイオハザード アウトブレイク完全攻略ガイド
- 逆転裁判3真相解明マニュアル
- ロックマン ゼロ3必勝攻略法
- ロックマンX コマンドミッション必勝攻略法
- ビューティフル ジョー新たなる希望ファイナルガイド
- バイオハザード アウトブレイク ファイル2完全攻略ガイド
- ビューティフル ジョー2ブラックフィルムの謎ファイナルガイド
- バイオハザード4完全攻略ガイド
- ロックマン エグゼ5バトルマスターズバイブル

全国書店にて
好評発売中!!

Devil May Cry 3

PERFECT CAPTURE GUIDE
完全攻略ガイド

編著 レッカ社

Devil May Cry 3

デビル メイ クライ3 完全攻略ガイド

双葉社

©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.
ILLUSTRATIONS:Kazuma Kaneko/ATLUS

Devil May Cry 3

[デビル メイ クライ 3　完全攻略ガイド]

キャラクター紹介 004

■SYSTEM　システム解説 006

Step 1　ゲーム概要 008
Step 2　システム 010
Step 3　基本アクション 014
Step 4　スタイル 018
◆トリックスター 019
◆ソードマスター 020
◆ガンスリンガー 021
◆ロイヤルガード 022
◆クイックシルバー 024
◆ドッペルゲンガー 024
Step 5　近距離武器と遠距離武器 025
◆リベリオン 028
◆ケルベロス 032
◆アグニ＆ルドラ 035
◆ネヴァン 038
◆ベオウルフ 042
◆エボニー＆アイボリー 046
◆ショットガン 047
◆アルテミス 049
◆スパイラル 050
◆カリーナ＝アン 051
Step 6　アイテム 052
Step 7　プレイアドバイス 056

スタイリッシュコンボを華麗に決めろ! 060

■MISSION　ミッション攻略 062

ミッション攻略の見方 064
MISSION 1　：狂宴への誘い 068
MISSION 2　：血の邂逅 069
MISSION 3　：悪魔の塔 072
MISSION 4　：招かれざる者 076
MISSION 5　：悪魔と剣 080
MISSION 6　：家族の絆 086
MISSION 7　：再会の歓び 090
ストーリー紹介● 1 096
MISSION 8　：新たなる力 098
MISSION 9　：古の街で 102
MISSION 10：責任ある者 106
MISSION 11：復讐の誓い 110
MISSION 12：襲う者、襲われる者 114
MISSION 13：混沌の始まり 118
ストーリー紹介● 2 122
MISSION 14：遙かなる飛翔 124
MISSION 15：開かれた魔道 130
MISSION 16：勝者と敗者 134
MISSION 17：自己との対峙 140
ストーリー紹介● 3 146
MISSION 18：魔界への侵入 148
MISSION 19：力と力 152
MISSION 20：吠える魂 156
ストーリー紹介● 4 158

Story

かつて魔剣士スパーダが、人間のために剣を振るい魔界を封じてから数千年……。
英雄スパーダと人間、両方の血を受け継ぐダンテは、街の片隅に便利屋を開業しようとしていた。
そんな中、ダンテの店の側に突如として巨大な塔が出現する。
月明かりに照らされたその塔の屋上に立っていたのは、
失踪していたはずのダンテの双子の兄、バージルと無数の悪魔達であった。
同じスパーダの血を引きながらも、その目指すべき物の相違から袂を別っていた2人……。
ダンテは、バージルとの決着のために、塔へと足を向ける。
時を同じくして、人間のデビルハンター、レディもまた突如現れた塔に向かっていた。
自らの因縁を断ち切るために。
悪魔、人間、そしてその両方の血を受け継ぐ者。
それぞれの思惑を胸に、運命の歯車が回り始める——。

DEVIL 悪魔ファイル 160

悪魔ファイル 項目解説とその活用法 162
ヘル=プライド 164
ヘル=エンヴィ 165
ヘル=レイス 166
ヘル=スロース 167
ヘル=グリード 168
ヘル=グラトニー 169
ヘル=ラスト 170
アビス 171
ヘル=バンガード 172
エニグマ 174
ブラッドゴイル 175
ギガピード 176
アルケニー 178
デュラハン 179
ソウルイーター 180
フォールン 181
ダムドポーン 182
ダムドナイト 183
ダムドビショップ 184
ダムドルーク 185
ダムドクイーン 186
ダムドキング 187
ケルベロス 188
アグニ&ルドラ 190
バージル 192
リバイアサンの心臓 194
ネヴァン 196
ベオウルフ 198
バージル(ベオウルフ装備) 200
ゲリュオン 202
ドッペルゲンガー 204
レディ 206
アーカム&アーカムズレギオン 208
バージル(フォースエッジ装備) 210

クリア特典 212

Devil May Cry 3

デビル メイ クライ 3 完全攻略ガイド

Contents

キャラクター紹介

Characte

ダンテ DANTE

伝説の魔剣士スパーダと人間の女の間に生まれた半人半魔。父の形見である巨大な剣と自作の2丁拳銃を巧みに操り、人に仇なす悪魔を狩る凄腕のハンター。

レディ LADY

生身の人間であり女性でありながらも、悪魔を狩ることを生業とするハンター。悪魔を憎み、すべての悪魔を自分の手で滅ぼそうとしている。それは半分人間の血を引くダンテとて例外ではない。

JESTER
ジェスター

塔に潜む謎の人物。ダンテにアドバイスを与えているようでありながらも、同時にダンテの邪魔をしているようにも見える。

ARKHAM
アーカム

バージルに付き従う謎の人物。悪魔になるために己の妻を生贄とし儀式を行ったが、儀式に失敗し不完全な力しか得る事ができなかった。

VERGIL
バージル

伝説の魔剣士の息子にして、ダンテの双子の兄である剣士。スパーダの形見の1つである「閻魔刀」を巧みに操り、その剣速は常人では捉える事などできない。

Devil May Cry 3 SYSTEM

システム解説

P.006~P.059

Step 1 Outline

ダンテを操り、襲い来る悪魔の群れを華麗になぎ倒すアクションゲーム『Devil May Cry 3』。まずは本作がどんなゲームなのかを知っておこう。

ゲーム概要

全20ミッションから成る永き戦いの物語

『Devil May Cry 3』は短期的な目標をクリアしながら進めていく、ミッションクリア型のアクションゲーム。ミッションは全部で20項目あり、主人公ダンテと双子の兄バージルの確執をメインテーマに物語は進行していく。各ミッションの過程はさまざまだが、キーアイテムを手に入れて、特定の場所で使うといったアドベンチャーゲーム的要素を交えつつ、ミッション終盤にボス級の敵と戦うのが基本的な流れだ。通常の敵との戦闘もさることながら、ひと癖もふた癖もあるボスとの戦いは、本作の大きな魅力といえるだろう。

また、ダンテの成長も大きな特徴の1つだ。武器の入手やステータス強化といった従来の手法はそのままに、新システムの「スタイル」が導入されたことで、「ダンテをどのように育てていくか」という楽しみが加わったのは嬉しいポイントだ。

⬅伝説の魔剣士の血を引く双子の物語。時系列としては第1作『Devil May Cry』の数年前の物語だ

⬅スタイルのレベルアップや新アクションの習得、銃器のパワーアップなど、成長に関わる要素が多い

多彩なアクションを使いこなし、ダンテの華麗な戦技を極めよう

メインといえる戦闘は、テンポのよい動きと、ノリのよいBGM、適度に歯ごたえのある敵たちのおかげで爽快感に溢れている。アクションの数が膨大なため、一朝一夕で使いこなすというわけにはいかないが、プレイを重ねるに従って次第に動かせるようになるだろう。そして、自由自在に操れるようになったとき、最高の快感を感じられるはずだ。

➡初めはアクションの多さに戸惑うかもしれないが、慣れるとその自由度の高さが爽快感へと変化する

P.018

己に最適なスタイル・武装を選び、鍛え上げろ

本作ではシリーズ初となる「スタイル」というシステムを採用している。スタイルとはダンテのアクションの根幹を成すもので、使用スタイルに応じて戦い方はガラリと変化する。なお、スタイルは使い続けることでレベルアップする。レベルが上がると新たな技が使用可能になるので、自分に合ったスタイルを見つけたら、それを使い続けるのがオススメだ。

近距離武器5種、遠距離武器5種という武装の多さも本作の魅力の1つ。お気に入りの1本、1挺を使い込むもよし、状況に応じて使い分けるもよしと、プレイに幅が出るだろう。また武器もスタイルと同様、成長させることが可能だ。こちらはレッドオーブ（本作における金銭的アイテム）を消費することで新技を習得したり、能力を強化する形になっている。

⬅初期に選べるスタイルは4種類。これにゲーム進行に応じて2つのスタイルが加わる。自分の戦いやすいスタイルを見つけ出そう

⬅近距離武器はアクションの習得、遠距離武器は能力を底上げすることで強化する。いずれにしても大量のレッドオーブが必要だ

P.052

スタイリッシュな技の数々を繰り出し、レッドオーブを収集しろ

“スタイリッシュクレイジーアクション”と銘打たれる本作では、スタイリッシュ（華麗な、格好いい）なプレイを目指すのも目的の1つ。そのため、敵を攻撃した際にスタイリッシュかどうかの評価が下される。そしてそれに応じて、獲得レッドオーブの量が増減するのだ。つまり、スタイリッシュなプレイを念頭に置きつつ戦うことが、効率よく武装を強化することにつながるのだ。

⬅スタイリッシュは本シリーズの一貫したテーマ。強さと華麗さを兼ね備えた戦闘、それがスタイリッシュクレイジーアクションだ

P.062

課せられたさまざまな試練を知と技を駆使して乗り越えろ

爽快感溢れる戦闘が最大の魅力である本作では、敵との戦闘は頻繁に行われる。とはいえ、戦闘だけですべてが解決するわけではない。広大なマップ内にはさまざまなギミックやイベントが用意されており、それらを乗り越えて行かなければ先へ進むことはできない。敵を倒す技、そして謎や仕掛けを乗り越える知、その2つを駆使して用意されたミッションを遂行していこう。

⬅力任せに進むだけでは越えられないこともある。時には頭を使うことも必要だ。マップを隅々まで探索して新たな道を切り開こう

P.215

さらなる高難易度モードに挑戦し、自らの力を示せ

初期状態では、EASYとNORMALしか選択できないが、NORMALをクリアするとさらに上位の難易度が出現する。EASYやNORMALでストーリーを楽しんだあとは、高難易度モードに挑戦してみよう。また、各ミッションをクリアすると毎回、リザルト（プレイの評価）が表示される。過去に獲得した最高のランキングが記録されていくので、腕を磨いて高評価を狙うのも本作の魅力の1つだ。

⬅本シリーズの名物、DANTE MUST DIEモードは、まるで異なるゲームをプレイしているかのような、凄まじい難易度を誇る

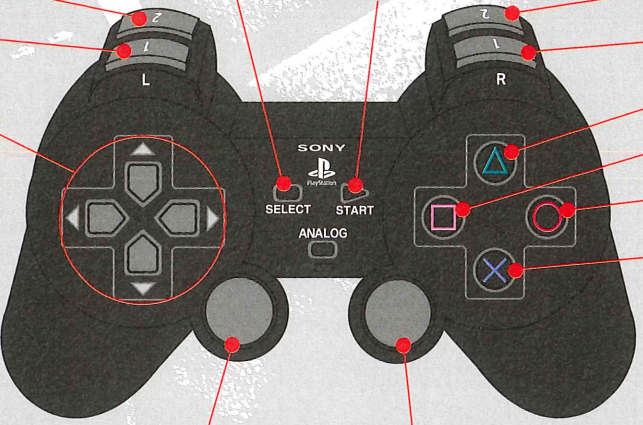
Step2 System

ここではコントローラの操作方法や画面の見方といった基本的な事柄を解説している。マニュアルと併せて目を通しておこう。

システム

コントローラの操作

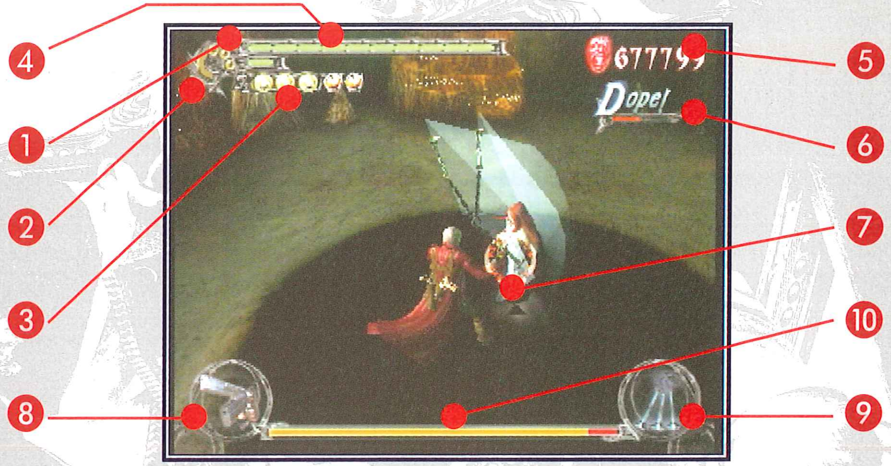
本作では、アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)のすべてのボタンを使用する。ただ、頻繁に使うのは左スティックと○・×・△・□ボタン、それにR1ボタンなので、始めのうちはとりあえずこれらのボタンの意味だけをしっかり覚えておこう。残りのボタンに関してはゲームに慣れつつ覚えていけば十分だ。



- **左スティック**：歩く／走る、カーソルの移動
- **方向キー**：サブ画面へのショートカット。上＝アイテム画面、下＝装備画面、左＝ファイル画面、右＝マップ画面
- **○ボタン**：スタイルアクション、選択の決定
- **×ボタン**：ジャンプ、選択のキャンセル
- **△ボタン**：近距離攻撃
- **□ボタン**：遠距離攻撃
- **R1ボタン**：ロックオン
- **R2ボタン**：近距離武器切り替え
- **R3ボタン**：プレイヤー後方へカメラ移動
- **L1ボタン**：デビルトリガー
- **L2ボタン**：遠距離武器切り替え
- **L3ボタン**：ロックオン中に押すと、ロックオン対象切り替え。また、3秒以上押し続けるとロックオンマーカーの表示／非表示
- **SELECTボタン**：挑発
- **STARTボタン**：サブ画面表示
- **右スティック**：カメラ操作

画面の見方

通常のゲーム画面には、ダンテの体力やD.T.ゲージといった重要な情報が表示されている。また状況によっては敵の体力なども知ることが可能だ。各表示の意味を把握して、プレイに役立てよう。なお、非戦闘中は体力ゲージが自動的に隠れるが、R1ボタンを押すと少しの間表示させることが可能だ。



1スタイルレベル： 現在選択中のスタイルとそのレベルを表示。スタイルの種類はカスタマイズ画面でスタイルを選択したときのアイコン、スタイルのレベルは宝玉の数で示されている。

2スタイルEXPゲージ： 現在選択中のスタイルでたまっている経験値。詳細な値はサブ画面（装備）かカスタマイズ画面で見ることができる。

3D.T.ゲージ： 魔人化が可能になるMission 8以降に出現するゲージで、ダンテの魔力を表す。敵を攻撃したり、ダメージを受けると蓄積される。また最大値はパープルオーブを購入することで増やすことが可能だ。最大量は10個。

4体力ゲージ： ダンテの体力を表すゲージ。これがなくなるとゲームオーバーとなる。グリーンオーブやバイタルスターなどで回復可能。またブルーオーブを購入することで最大値を増やせる。最大量は20メモリ。

5レッドオーブ： 現在所持しているレッドオーブの総数を表す。レッドオーブはアクションを習得したり、アイテムを購入するのに必要で、主に敵を倒すことで入手できる。

6コンボ表示： スタイリッシュコンボのランキングを表す。ゲージが最大までたまるとランクアップし、ランクが高いほど多くのレッドオーブを獲得できる。

7ロックオンカーソル： R1ボタンを押している間だけ表示される。ロックオンするとその標的を集中的に攻撃することが可能。またロックオンカーソルに表示されている白い光の数で敵の体力残量を大まかに知ることができる。

8遠距離武器切り替え表示： 遠距離武器を切り替えた際に、変更後の武器のアイコンが一瞬だけ表示される。

9近距離武器切り替え表示： 近距離武器を切り替えた際に、変更後の武器のアイコンが一瞬だけ表示される。

10ボス体力ゲージ： ボス戦闘時にのみ表示されるゲージ。ボスの体力残量がひと目でわかる。ボスは体力残量に応じて行動パターンを変化させてくることが多いので、戦闘時は注目しよう。

各種サブ画面

サブ画面は全部で4つのカテゴリがあり、ゲーム中のさまざまな情報を閲覧することができる。サブ画面を呼び出すにはSTARTボタンを押してSTATUSを選ぶと、アイテム、マップ、ファイル、装備の4つの画面にジャンプすることができる。また、方向キーにそれぞれのショートカットが割り当てられているので、それを使って各メニュー画面を直接呼び出すのも手っ取り早くてオススメだ。とくにマップ画面はゲーム中によく見ることになるので、方向キーの右と覚えておこう。

ITEM [アイテム]

⬅現在所持しているアイテムの一覧を見ることができる。また、バイタルスターSなどの消費系アイテムを使うときはこの画面で選べばよい

MAP [マップ]

⬅これまでに探索したことのあるエリアのマップが表示される。また×ボタンを1回押すと他エリアのマップを呼び出すこともできる

FILE [ファイル]

⬅これまでに遭遇した敵や手に入れた武器などに関するさまざまな情報を知ることができる。各種アクションを動画で閲覧できる

EQUIP [装備]

⬅現在装備している武装と、選択中のスタイル、スタイルレベルを知ることができる。あまり使用頻度は高くないが、覚えておくとよいだろう

カスタマイズと時空神像

ミッション開始時にCustomizeを選択、もしくはマップの所々にある時空神像を調べるとカスタマイズ画面に移行する。ここではダンテのパワーアップのほか、スタイルや装備変更、アイテム購入などが行える。ダンテのベースキャンプ的な画面なのでおおいに活用しよう。なお、各アイテム、アクションとレッドオーブの消費量に関しては53ページを参照。

➡砂時計を抱えた時空神像。各ミッションに1ヵ所以上は設置されているので、気軽に利用できる

カスタマイズ、時空神像で実行できるコマンド

❶STYLE：現在選択中のスタイルを変更する。また各スタイルの現在レベルと使用可能なアクションについても閲覧できる。

❷EQUIP：ダンテの近距離武器、遠距離武器の変更を行う。近距離、遠距離それぞれ2種類ずつ装備可能。

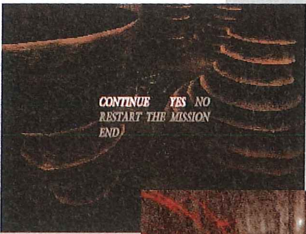
❸ITEM：レッドオーブを消費してさまざまなアイテムを購入できる。詳細は52ページ参照。

❹ACTION：レッドオーブを消費して、近距離武器のアクションを習得する。詳細は28～45ページ参照。

❺GUNS：レッドオーブを消費して、遠距離武器を強化することができる。強化されるポイントは武器によって異なり、また必要なレッドオーブ数も変化する。詳しくは46～51ページ参照。

ゲームオーバーとコンティニュー

ダンテの体力が尽きるとゲームオーバーとなる。ゲームオーバーになると、コンティニューするか、ミッションを再スタートするかを選択できる。コンティニューを選んだ場合、ゲームオーバーになった少し手前のフロアから再スタート。コンティニューのデメリットはミッションリザルトに影響が出る程度で、普通にプレイする分にはとくに問題はない。また回数制限などもないので、好きなだけチャレンジ可能だ。ただし、コンティニューすると、獲得・購入・消費したアイテムやレッドオーブの残数がゲームオーバー時のものが引き継がれる点に注意。また再スタートした場合は、文字通り最初からとなる。消費アイテム、レッドオーブなどは最後にセーブした時点まで巻戻り、リザルトはリセットされる。



⬅コンティニューすると体力全快、D.T.ゲージは3個分回復した状態で再チャレンジすることができる

➡必要以上にアイテムを使ってしまった場合や、ランキングを狙うときは再スタートのほうがよいことも

ゲームデータのセーブとロード

ゲームのセーブはリザルト画面、もしくはミッション中にSTARTボタンのメニューから行うことができる。ただ、ミッション中にセーブした場合は、いったんゲームを終了して再開すると、そのミッションの最初からとなる。このとき、入手したブルーオーブや変更した装備などについては、そのままセーブされる。なお、本作にはシステムデータとプレイデータの2種類がある。細かい違いについては右記の囲みを参考にしてほしい。

システムデータに記録される内容
- プレイ可能な難易度
- クリア特典（コスチュームチェンジ、ギャラリー）

プレイデータに記録される内容
- ダンテの各種ステータス
  （所持武器、HP、D.T.ゲージ、レッドオーブ数など）
- クリア済みのミッション
- 各ミッションのベストランク
- シークレットミッションのクリア状況
- プレイタイム

トータルランキングとギャラリー

ミッションをクリアすると、そのミッションの成績がS・A・B・C・Dの5段階で表示される。これは特にゲームクリアには影響せず、ハイスコアプレイを行う際にのみ重要となる。採点のカテゴリはクリアタイム、獲得オーブ数、スタイリッシュポイント、被ダメージ、アイテムの使用状況の5項目。ミッションごとに細かい採点基準が設けられており、これらを総合してミッションランクが決定する。なお、全項目でSを取ると、トータルランキングでSSと表示される。

一方、トータルランキングには、そのセーブデータでクリアした各ミッションの最高ランクが記録される。この画面をSSで埋め尽くすことができてこそ、超一流の悪魔狩人といえるだろう。

⬅ミッションリザルトは自分のプレイの総合評価。A以上を獲得するにはそれなりの鍛錬が必要だ

➡トータルランキングはベストランクのみ記録。またシークレットミッションの達成率も表示される

Step 3 Basic Action

派手で多彩なアクションが本作最大の魅力。まずは数あるアクションの中で、どんな状況でも使用可能なアクションについて解説しよう。

基本アクション

スタイルや武器に左右されない基本となるアクション

ここからは各アクションの説明に入る。まずはスタイルや武器に影響されず、初期状態から使用できる（デビルトリガー関連を除く）基本アクションについてだ。基本とはいえ侮ることはできず、これらの大半は、ゲーム全体を通して使用頻度が高いものばかり。各アクションの特徴を把握して、早い段階で自在に使いこなせるようになろう。

⬅キックジャンプやサイドロールなど、優れた技が揃っている。基本アクションは探索、戦闘どちらにも欠かせない

■基本アクション早見表

名称		操作	備考
Move	移動	左スティック	左スティックを倒した方向へ移動
Jump	ジャンプ	×ボタン	左スティックと組み合わせることで任意方向へジャンプ可能
Kick Jump	キックジャンプ	壁の近くの空中で×ボタン	壁を足掛かりに二段ジャンプできる
Enemy Step	エネミーステップ	敵の頭上で×ボタン	敵を踏みつけてジャンプする。敵の種類によってはできない
Back Jump	バックジャンプ	R1ボタンを押しながら左スティック後方向+×ボタン	ダンテの後ろ方向へジャンプする。ダンテの向きが変化しない
Side Roll	サイドロール	R1ボタンを押しながら左スティック左右方向+×ボタン	左スティックを倒した方向へ転がり、敵の攻撃を避ける
Taunt	挑発	SELECTボタン	敵を挑発し、D.T.ゲージ回復
Style Action/Search	スタイルアクション/調べる	使用スタイルに準じる/調べたい物の前で○ボタン	スタイルアクションを使用/アイテムを入手したり、扉を開く
Devil Trigger	デビルトリガー	L1ボタン	魔人化し、同時に衝撃波で敵を攻撃する
Melee Attack	近距離攻撃	△ボタン	装備している近距離武器で攻撃する
Shoot	遠距離攻撃	□ボタン	装備している遠距離武器で攻撃する
Change Gun	遠距離武器切り替え	L2ボタン	遠距離武器を交換する
Change Devil Arms	近距離武器切り替え	R2ボタン	近距離武器を交換する
Lock-on	ロックオン	R1ボタン	攻撃する敵を固定する
Change Target	ターゲット切り替え	R1ボタンを押しながらL3ボタン（左スティック押し込み）	ロックオンの対象を切り替える
Free Ride	フリーライド	倒れている敵に乗ったあと、左スティック任意方向	敵を足場にして移動する。敵の種類によってはできない
Pole Play	ポールプレイ	細い棒の近くで△ボタン	ポールを使った特殊攻撃を行う

Move [歩く／走る]

左スティックを任意方向に倒し続ける

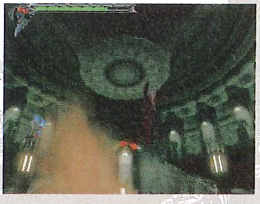
基本中の基本となるダンテの移動。左スティックを倒す角度で歩くか走るかを選択できる。倒す方向は画面の上下左右に対応しており、画面上方向に進みたければ左スティックを上に倒せばよい。なお、移動中にカメラワークが切り替わる場所でも、倒す方向を維持し続ければダンテはそれまでの進行方向に進み続ける。少しでも倒す方向を変えると、通常の移動方式に切り替わる。

⬅左スティックを倒す角度で歩きと走りを切り替えられるが、基本的には走りメイン。歩きを使う場面はほとんどないだろう

Jump
［ジャンプ］

×ボタン

×ボタンだけを押すとその場で垂直ジャンプし、左スティックと組み合わせると任意の方向へジャンプすることができる。また、×ボタンを押している時間で高度をある程度コントロールすることが可能。さらに、左スティックを入力しながらジャンプするとその方向へ大きく移動し、ジャンプ後に左スティックを入力するとわずかだけ移動する。



⬅ジャンプは敵の攻撃を回避する手段として有効なほか、高い場所に上ったり、足場を跳び渡るなどさまざまな局面で利用する

Kick Jump
［キックジャンプ］

ジャンプの後、壁際で再度×ボタン

特定の壁を蹴ることで、二段ジャンプするというアクション。×ボタンを押す時に左スティックを併用すると、ある程度任意の方向に跳ぶことができる。またジャンプと同様、左スティックの入力タイミングでキックジャンプ中の移動距離を調節できる。なお、キックジャンプは原則的に着地するまで1回しか行えない。また、キックジャンプが使えない壁も存在する。

⬅通常のジャンプの約2倍の高さまで跳ぶことができる。ジャンプでは届かない足場に上るときや、攻撃回避が主な用途だ

Enemy Step
［エネミーステップ］

敵の頭上で×ボタン

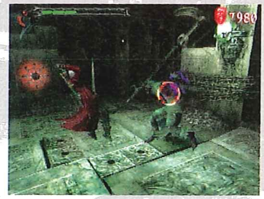
7ヘルズ（ヘルズ7種類の総称）やアビスなど特定の敵の頭上付近で×ボタンを押すと、敵を踏み台にしてジャンプすることができる。エネミーステップには普通のジャンプに比べて高い位置まで跳べるという利点のほか、エアハイクやキックジャンプといった原則的に1回しか行えないアクションの回数をリセットするという働きもある。これを上手く利用すると長時間空中に居続けることが可能になる。

⬅エネミーステップと他のジャンプ系アクションを併用すれば、通常では不可能な滞空時間を維持することができる

Back Jump
［バックジャンプ］

R1ボタンを押しながら左スティック後方向＋×ボタン

ダンテの後ろ方向に大きく跳躍するバックジャンプ。基本的には通常のジャンプと同じ性能だが、ダンテの向きが変化しないのが特徴だ。ボス戦のように1対1になる状況で間合いを取りたいときや、攻撃をかわしたいときに使うのが主な用途になる。ただ、回避性能に関しては後述するサイドロールのほうが上なので、極力そちらを使うようにしたい。



⬅ロックオンしたまま相手との距離を取りたい場合に便利なアクション。遠距離攻撃と組み合わせると攻撃しつつ離れられる

Side Roll
［サイドロール］

R1ボタンを押しながら左スティック左右方向＋×ボタン

左スティックを入力した方向へ転がり、敵の攻撃を回避するというアクションだ。回転した瞬間にわずかだが無敵状態があること、移動距離、速度ともに優れていることなどから、回避に使うアクションとしてはもっとも信頼できる。ただ入力が若干難しく、ダンテの向きをしっかり把握していないとバックジャンプなどに変化しやすい。自在に繰り出すにはある程度の慣れが必要だ。

⬅強力なボスとの戦いもサイドロール1つでかなり楽になる。ダンテの向きをつねに把握して、任意のタイミングで出せるようにしよう

Taunt
[挑発]

SELECTボタン

敵を挑発するという見せ技的意味合いが強いアクション。ただし、5m以内に敵がいるとスタイリッシュゲージが停止し、挑発モーションが完了(約1秒)するとデビルトリガーが大回復、スタイリッシュゲージが大幅上昇という極めて実用的な効果がある。また入力時のスタイリッシュランクに応じて、ダンテの台詞が変化(D&C,B&A,S&SS,SSSの4段階)する点にも要注目だ。

⬅挑発中は完全な無防備になるが、上手くコンボに組み込めば、多大な恩恵を得られる。ダウン中の敵に対して使うのがオススメだ

Style Action/Search
[スタイルアクション/調べる]

○ボタン

○ボタンは主にスタイルアクションを使うのに用いる。どんなスタイルアクションが発動するかは、現在選択中のスタイルやそのレベルに応じて異なるが、基本的なコマンドは「R1ボタンを押しながら左スティック前方+○ボタン」といったような○ボタンとR1ボタン、左スティックの組み合わせとなっている。スタイルアクションは本作の要ともいえる大切なファクター。他のアクションと併用することで、スタイリッシュコンボの幅が大きく広がるので、18〜24ページのスタイル解説を参考にして、大いに研究してほしい。

また、○ボタンにはスタイルアクションの他にも、扉をくぐったりアイテムを取得・使用するといった用途もある。視点が切り替わったり、明らかに怪しいオブジェクトなどの近くでは、とりあえず○ボタンを押してみたらメッセージが表示されて、ゲーム進行のヒントを得られる、というケースも多い。

⬅スタイルアクションを使いこなせば、戦闘はより楽になる。各スタイルアクションの特徴を把握しよう

⬅扉をくぐる、アイテムを手に入れるなどにも○ボタンを使う。怪しい場所では○ボタンと覚えておこう

Devil Trigger (Trigger Burst)
[デビルトリガー(トリガーバースト)]

L1ボタン

Mission 8から使用可能になるアクション。D.T.ゲージが3つ以上たまっている状態でL1ボタンを押すとダンテが魔人化する(魔人状態で押すと解除)。魔人状態では、攻撃力・防御力・行動速度が上昇するほか、徐々に体力が回復するという超人的能力を得られるのだ。ただ、魔人状態はD.T.ゲージが尽きると強制解除されてしまう。D.T.ゲージをためる方法は①ダメージを与える、②ダメージを受ける、③特殊なアクションを使う(挑発など)、④デビルスターを使う、⑤ホワイトオーブを入手する、の5種類。基本的に戦っていればすぐにたまるので、積極的に魔人化していこう。なお、魔人化すると周囲に衝撃波が発生し、触れた相手に微量ながらダメージを与える。また、D.T.ゲージが4つ以上たまっている状態でL1ボタンを押し続けると、D.T.ゲージと引き換えに衝撃波の威力が増加する。このときの増加量は、D.T.ゲージの消費量に応じて7段階(1個につき1段階アップ)。最高のLv7までためるとすさまじい威力を発揮する。

⬅魔人化するとステータスが大きく上昇する。魔人状態を維持できる時間はD.T.ゲージ1個につき約1秒だ

⬅L1ボタンを押し続けるとD.T.ゲージが赤く点滅。この数がトリガーバーストのレベルを表している

Melee Attack & Shoot
[近距離&遠距離攻撃]

△／□ボタン

△ボタンで近距離攻撃、□ボタンで遠距離攻撃を行う。近距離攻撃は敵に接近するというリスクがある代わりに攻撃力が高いのが特徴。また左スティックとR1ボタンとの組み合わせによってさまざまな技を繰り出せる。一方、遠距離攻撃は、攻撃力は若干劣るものの離れた位置から攻撃できるのが魅力。またスタイル「ガンスリンガー」を選択すればさまざまなアクションが使用可能になる。

⬅選択しているスタイルや装備にもよるが、どちらかというと近距離攻撃がダメージ源。遠距離攻撃は牽制用となっている

Change Devil Arms & Gun
[近距離&遠距離武器切り替え]

R2／L2ボタン

近距離武器はR2ボタン、遠距離武器はL2ボタンを押すと装備している武器を一瞬で切り替えることができる。ただし、対応する武器を2種類装備しているのが条件だ。攻撃範囲の広い武器と威力の高い武器を装備しておいて、状況に合わせて切り替えるというのが基本的な使い方。またスタイリッシュコンボのバリエーションを増やすのにも有効なアクションだ。

⬅2種類以上の武器を入手している場合は、カスタマイズ画面であらかじめそのうちの2種類を装備しておく必要がある

Lock-on (Change Target)
[ロックオン(ターゲット切り替え)]

R1ボタン／L3ボタン

ダンテは自分の正面にいる中でもっとも近い敵に近づきながら攻撃する。だがロックオンを使うと、画面内にいるもっとも近い敵を攻撃してくれるようになる。R1ボタンを一瞬押すと標的の方向に向きを変え、押し続けている間は優先的にその標的を狙う。また、ロックオン中にL3ボタンを押すと、ターゲットを切り替えることが可能だ。なお、詳細については45ページを参照してほしい。

⬅特定の敵を遠距離攻撃で狙いたいときなどに役立つ。またロックオンマーカーの光で敵の残り体力を知ることができるのも魅力だ

Free Ride
[フリーライド]

ダウンしている敵の上にジャンプして乗る

ダウンした敵をスケートボード代わりに使って移動し、最後に蹴り飛ばしてダメージを与える。移動中は左スティックで進行方向をある程度制御でき、接触した敵を吹き飛ばす効果がある。見せ技的意味合いが強いアクションで、成功すればスタイリッシュゲージが大きく上昇。ただし、フリーライドが可能なのは7ヘルズやアビスなど特定の敵に限られている。

⬅エボニー＆アイボリー装備時のみ、移動中に720°という攻撃が可能。通常射撃よりも威力が高いので、積極的に狙おう

Pole Play
[ポールプレイ]

細い棒の近くで△ボタン

マップ内の所々にある細い棒状のオブジェクトの近くで△ボタンを押すと発動するアクション。棒を軸に2.5回転（△ボタン連打で回転数アップ）し、最後に大きく跳んで移動する。攻撃力はないが、回転中は敵を吹き飛ばす効果があり、スタイリッシュゲージも増加する。なお、リベリオンを装備し、なおかつ着地点の近くに敵がいる場合、特殊な攻撃（31ページ参照）が繰り出される。

⬅フリーライドと同様、こちらも見せ技だが大量の敵に囲まれた際に、それらを蹴散らして脱出するといった使い道がある

StEP4 Style

ここでは本作のキモとなる、スタイルシステムについて解説する。各スタイルの特徴を理解して、自分が使いやすいものを選ぼう。

スタイル

スタイルの種類について

スタイルは全部で6種類あるが、初期状態で選べるのはトリックスター、ソードマスター、ガンスリンガー、ロイヤルガードの4種類。残りの2種類は、ゲーム進行に応じて使用可能になる。

各スタイルの特徴

■**Trickster**：機動力を重視したスタイルで、敵の攻撃を回避する技に長けている。

■**Swordmaster**：近距離攻撃に特化したスタイル。多彩な近距離攻撃アクションが使用可能になる。

■**Gunslinger**：遠距離攻撃に特化したスタイル。銃器による攻撃力が上昇し、専用アクションも追加される。

■**Royalguard**：敵の攻撃を防御し、カウンターを放つという独特のスタイル。やや上級者向け。

■**Quicksilver**：時を操るスタイルで、D.T.ゲージを消費して時間の流れを遅くすることができる。

■**Doppelganger** D.T.ゲージを消費して自分の影を作り出す。攻撃力が極めて高いスタイルだ。

スタイルの成長

トリックスター〜ロイヤルガードの4種類は、戦闘を繰り返すことで経験値がたまりレベルアップする。レベルはそれぞれ3段階で、レベルアップすると新アクションの追加、アクション性能の向上などの恩恵がある。そのため、ゲーム序盤に使いたいスタイルを決め、育てていくのがオススメだ。

⬅スタイルレベルアップに必要な経験値は、レベル2になるのに30000、レベル3が99999となっている

⬅どのスタイルもレベルが上がるほど強力になる。お気に入りのスタイルを見つけて使い続けよう

新たなスタイルの獲得

クイックシルバー、ドッペルゲンガーという2つのスタイルは、ある程度ゲームを進行させなければ選択することができない。具体的には、クイックシルバーがMission12で、ドッペルゲンガーはMission 17で手に入る。ゲーム中盤〜終盤にかけて手に入るためか、これらのスタイルにはレベルがなく、その能力も特殊だ。なお、2周目以降のプレイでは、いずれもMission1から選択できる。

⬅特定のボスを倒すと手に入るこれらのスタイルは、レベルなし、D.T.ゲージ消費という共通の特徴がある

スピーディな動きで獲物を翻弄する神速のスタイル

Trickster トリックスター

トリックスターは機動力に特化したスタイル。すばやい動きで敵の攻撃を回避しつつ攻撃を加えるという戦法を得意とする。攻撃面では他のスタイルに一歩譲るものの、攻防のバランスがよく初心者でも扱いやすい。とくに無敵時間があるダッシュは、厳しい攻撃を容易に回避することが可能な優れた技だ。

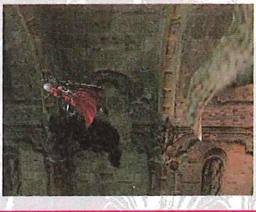
Lv1-3 Dash (Double Dash,Triple Dash) [ダッシュ(ダブルダッシュ、トリプルダッシュ)] ○ボタン

○ボタンだけを押すとダンテの進行方向にダッシュ、左スティックを組み合わせれば任意方向へダッシュする。発生からダッシュの終わり際まで長い無敵時間があり、その間あらゆる攻撃を回避可能。また半径3m以内に敵がいる場合はスタイリッシュゲージがわずかに上昇するほか、2秒間ゲージの減少が止まる。スタイルレベルが上がると最高3回まで連続ダッシュできるようになる。

←無敵時間が最大の魅力。ただし無敵時間があるのは最初のダッシュのみで、2段目、3段目のダッシュには無敵時間はない

Lv1 Wall Hike [ウォールハイク] 壁際で左スティック壁方向+○ボタン

特定の壁を垂直に駆け上るというアクション。地上からは垂直に、空中では左スティックの角度によって、斜めと垂直を選べる。ジャンプより高い位置まで上れるので滞空時間を確保したいときなどに便利だ。また半径5m以内に敵がいる場合はスタイリッシュゲージがわずかに上昇するほか、2秒間ゲージの減少が止まる。コンボに上手く組み込んでスタイリッシュな戦いを演出しよう。



←ジャンプで壁に接近して垂直ウォールハイク→エアハイクとつなぐと、驚異的な高さまで跳び上がることができる

Lv2 Sky Star [スカイスター] 空中で○ボタン

空中に魔方陣を出現させ、それを蹴ることで少しだけ空中移動するという技。左スティックと組み合わせることで任意方向に進むことができる。用途はさまざまだが、滞空時間の延長やジャンプでは届かない足場への移動などが基本となるだろう。なお、半径3m以内に敵がいる場合に実行するとスタイリッシュゲージがわずかに上昇するほか、2秒間ゲージの減少が止まる。

←空中戦をメインにするなら是非マスターしたいアクション。攻撃回避だけでなく空中から接近、攻撃したい場合にも便利だ

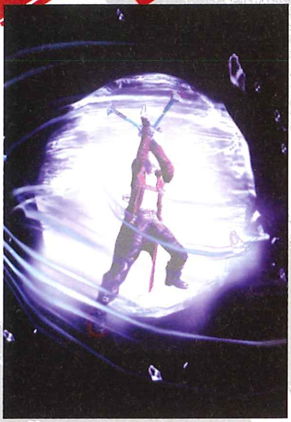
Lv3 Air Trick [エアトリック] R1ボタンを押しながら左スティック前方+○ボタン

ロックオンしている標的の頭上に瞬間移動するというトリックスター最大の奥義。ただし、途中に障害物があったり、標的との距離が離れすぎていると失敗することがある。またロックオン対象がいない場合は、その場に出現する。なお、半径3m以内に敵がいる場合に実行するとスタイリッシュゲージがわずかに上昇するほか、2秒間ゲージの減少が止まる。

←標的との距離を一瞬で詰められるので、中間距離での戦闘で威力を発揮。見た目もかなり格好いいので使いこなそう

近距離武器の性能を極限まで引き出す剣聖のスタイル

Swordmaster ソードマスター



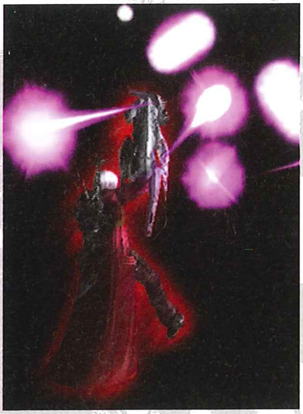
Devil Arms（近距離攻撃武器）による攻撃に特化したスタイル、ソードマスター。6種類のスタイルの中でももっともアクションが豊富なのが大きな特徴だ。敵に接近してガンガン戦いたいという人にピッタリのスタイルといえるだろう。反面、攻撃回避に関しては基本アクションのみとなるため、ダメージを受けやすいという欠点もある。なお、ソードマスターのスタイルアクションは装備している武器に依存するため、ここでは簡潔に紹介する。詳細は各武器のページを参照しよう。

名称	レベル	名称		コマンド	ページ
リベリオン	Lv1	Prop Shredder	プロップシュレッダー	地上で○ボタン	P.030
		Aerial Rave	エリアルレイブ	空中で○ボタン	P.030
	Lv2	Sword Pierce	ソードピアス	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン	P.030
		Thrust Kick	スラストキック	ソードピアスで剣を投げた後、地上で△ボタン	P.031
		Jump Kick	ジャンプキック	ソードピアスで剣を投げた後、空中で△ボタン	P.031
	Lv3	Dance Macabre	ダンスマカブル	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋○ボタンの後、○ボタン連打	P.031
		Crazy Dance	クレイジーダンス	ダンスマカブル（のミリオンスタッブ）中に○ボタン連打	P.031
ケルベロス	Lv1	Flicker	フリッカー	○ボタン	P.033
	Lv2	Crystal	クリスタル	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン	P.034
		Million Carats	ミリオンカラット	クリスタル中に○ボタン連打	P.034
	Lv3	Ice Age	アイスエイジ	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋○ボタン	P.034
アグニ&ルドラ	Lv1	Crossed Swords	クロスソード	地上で○ボタン	P.037
		Sky Dance	スカイダンス	空中で○ボタン	P.037
	Lv2	Crawler	クロウラー	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン	P.037
	Lv3	Twister	ツイスター	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋○ボタン	P.037
		Tempest	テムペスト	ツイスター中に○ボタン連打	P.037
ネヴァン	Lv1	Slash	スラッシュ	地上で○ボタン	P.040
		Air Slash	エアスラッシュ	空中で○ボタン	P.040
	Lv2	Feedback	フィードバック	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン	P.041
		Crazy Roll	クレイジーロール	フィードバック中に○ボタン連打	P.041
	Lv3	Distortion	ディストーション	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋○ボタン	P.041
ベオウルフ	Lv1	Zodiac	ゾディアック	地上で○ボタン	P.044
		The Hammer	ハンマー	空中で○ボタン	P.044
	Lv2	Volcano	ヴォルケイノ	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン	P.044
	Lv3	Real Impact	リアルインパクト	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋○ボタン	P.045
		Tornado	トルネイド	リアルインパクト中に○ボタン連打	P.045

銃器の扱いに特化し鮮やかなガン捌きを得意とするスタイル

Gunslinger ガンスリンガー

ソードマスターとは対照的にGuns（遠距離攻撃武器）の扱いに特化したスタイル。銃器の基本性能を底上げする特性があるため、総合的な火力は高い。攻撃的なスタイルなので、回避に関しては基本アクション依存となるが、敵に接近する必要性が少ない分、ソードマスターよりはダメージを受けにくい。遠距離からダメージを与え、敵を弱らせてから近距離戦に移行するのがこのスタイルの戦い方だ。

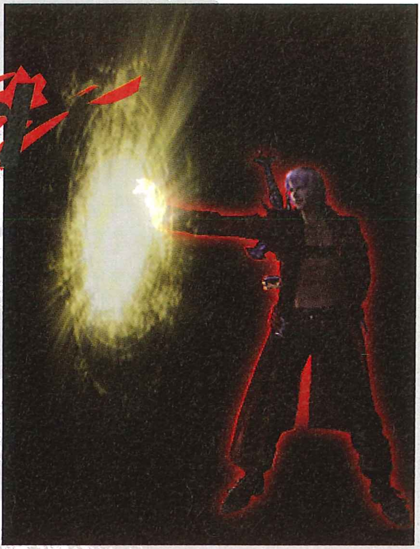


名称	レベル	名称		コマンド	ページ
エボニー＆アイボリー	Lv1	Twosome Time	トゥーサムタイム	地上で左スティック任意方向＋○ボタン	P.046
		Rain Storm	レインストーム	空中で○ボタン	P.046
		Wild Stomp	ワイルドスタンプ	地上かつダウン中の敵の近くで□ボタン連打	P.046
	Lv 1-3	Charge Shot	チャージショット	□ボタンをため押しして離す	P.047
		Rapid Shot	ラピッドショット	□ボタン連打	P.047
ショットガン	Lv1-3	Fireworks	ファイアワークス	○ボタン	P.048
	Lv 1-3	Charge Shot	チャージショット	□ボタンをため押しして離す	P.048
		Rapid Shot	ラピッドショット	□ボタン連打	P.048
	Lv3	Gun Stinger	ガンスティンガー	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン	P.048
		Point Blank	ポイントブランク	ガンスティンガー中に○ボタン連打	P.048
アルテミス	Lv1-3	Multi-lock	マルチロック	○ボタン	P.049
	Lv2	Sphere	スフィア	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン	P.049
		Acid Rain	アシッドレイン	スフィア中に○ボタン連打	P.049
スパイラル	Lv1-3	Trick Shot	トリックショット	地上で○ボタン	P.050
	Lv3	Sniper	スナイパー	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン	P.050
	Lv3	Reflector	リフレクター	スナイパー中に○ボタン連打	P.050
カリーナ＝アン	Lv1-3	Hysteric	ヒステリック	地上で○ボタン	P.051
	Lv2	Grapple	グラップル	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン	P.051

敵の攻撃を寸前で見切り 必殺のカウンターを繰り出すスタイル

Royalguard

ロイヤルガード



敵の攻撃を防御(ブロック)し、力に変換して反撃(リリース)するというスタイル。他の初期スタイルに比べるとかなりクセがあるため、使いこなすには相応の鍛錬が必要だ。だが、いったんロイヤルガードに慣れてしまうと、おいそれとは抜け出せないほどの魅力を秘めている。他のスタイルのような派手なアクションこそないが、ブロックやリリースがタイミングによって効果が変わる、ということを理解すれば、非常に奥の深いプレイを楽しめるだろう。初心者向きではないが、是非一度は使ってみてほしいスタイルだ。

Lv 1 Block & Charge [ブロック&チャージ]

地上で○ボタン

○ボタンを押し続けると防御の構えに移行。攻撃できなくなる代わりに、敵の攻撃を防いでダメージを本来の25%に抑える。同時に、怒りエネルギーを蓄積、後述するリリースの攻撃力に変換される。ただ、攻撃によってはブロック不可なものもあり、その場合はブロックを崩されたり、100%のダメージを受ける。なお、ブロックに成功するとわずかにスタイリッシュEXPゲージが上昇。

⬅通常の敵の攻撃は概ね防ぐことが可能だが、ボス級になるとほとんど防げない。後述するブロック+やジャストブロックを使おう

Lv 1 Block+ [ブロック+]

攻撃を受ける少し前に地上で○ボタン

敵の攻撃がヒットする少し前に○ボタンを押すと、ブロック&チャージより少し性能のよいブロック+ になる。ブロックでは防げない攻撃のうち、いくつかを防ぐことができるようになり、ダメージ減少率も通常の10%と高い。また怒りエネルギーの蓄積量やスタイリッシュEXPゲージの上昇率もブロック&チャージより優れる。ブロック&チャージよりも少しエフェクトが派手になる。

⬅ブロックよりも性能がよいとはいえ、狙って使うものではない。ジャストブロックの入力ミスで発動することがほとんどだ

Lv 1 Just Block [ジャストブロック]

攻撃を受ける直前に地上で○ボタン

敵の攻撃がヒットする直前に○ボタンを押すと、あらゆる攻撃を防げるジャストブロックになる。これに成功すると、ダメージを完全にシャットアウトし、怒りエネルギーとスタイリッシュゲージが大きく上昇。さらに、攻撃によっては逆に弾き返して、敵をよろけさせることが可能だ。ロイヤルガードを選択するなら、つねにこのジャストブロックを狙っていくのが基本となるだろう。

⬅熟練すれば複数の敵からの連続攻撃も華麗に裁いていくことが可能だ。攻撃がヒットするタイミングを身体で覚えよう

Lv 1 Release
［リリース］

地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン

ブロックで蓄積した怒りエネルギーを放出し、ダメージを与えるというアクション。入力時の敵の状態と消費した怒りエネルギーに応じて、ダメージと移動距離が変化する。まず、敵の状態についてだが、敵が攻撃していないときに放つとリリース、攻撃中だとリリース+、攻撃がヒットする直前だとジャストリリースとなり、後者ほど攻撃力補正が高い。つまり、ブロックと同様、危険を冒すほどリターンも大きくなるわけだ。

また、怒りエネルギーについてだが、エネルギーの最大蓄積量はスタイルレベルに応じて上昇し、現在蓄積されている量は体力ゲージ横にあるスタイルレベルの宝玉で知ることが可能だ。宝玉が点滅状態は少なく、すべて点灯している場合は最大値であることを表している。

ちなみに、ロイヤルガードレベル3で怒りエネルギーを最大までためた状態から放つジャストリリースを、ロイヤルリリースと呼ぶ。魔人状態でのロイヤルリリースが決まれば、凄まじいダメージを与えられるだろう。

⬅リリースのランクは発動時の移動距離で、消費した怒りエネルギーの量はエフェクトで知ることができる

⬅ロイヤルリリースが決まれば、ボス級の敵でも一瞬で倒すことができる。この爽快感は計り知れない

Lv 2 Air Brock
［エアブロック］

空中で○ボタン

スタイルレベル2になると、空中でもブロックが使用可能になる。これがエアブロックだ。基本的な仕様はブロックと同じで、入力のタイミングによってエアブロック+、ジャストエアブロックへと変化する。スタイルゲージの上昇率や怒りエネルギーの蓄積量などもブロックと変わらないので、わざわざこちらを狙って使う必要はない。防御の幅が広がった程度に覚えておこう。

⬅空中にいるとそもそも攻撃を受けにくい、ということもあり、エアブロックを意識して狙うのは結構難しい

Lv 2 Air Release
［エアリリース］

空中でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン

エアブロックと同じく、こちらは空中で出せるリリースだ。基本的な性能はリリースと同じで、タイミングや怒りエネルギーの蓄積量でダメージが変化。それに応じて名称もエアリリース、エアリリース+、ジャストエアリリースとなる。ただ、エアブロックもエアリリースも意図的に使う機会はなかなかない。チャンスがあったら狙ってみるくらいだろう。

⬅空中で敵の攻撃タイミングを見計らうのは至難のわざだ。エネルギーを温存したい場合は無理に狙わないほうがよいだろう

Lv 3 Ultimate
［アルティメット］

地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋○ボタンを押し続ける

ダンテの前方に黄色いシールドを展開し、シールドに触れた敵の攻撃を体力に変換する。こういうと素晴らしい技に思えるが、シールド展開まで若干時間がかかるためとっさに使うのは難しいことや、効果があるのは前方のみで、後ろからの攻撃には無力であることなど、実際にはデメリットも結構多い。また、ブロックと同じく攻撃によっては防げないものもある。

⬅○ボタンを押し続けると、一定時間が経過するまでシールドが持続する。シールドの有効範囲はけっこう広い

時の流れを操り敵の動きを鈍くさせるスタイル

Quicksilver

クイックシルバー

　クイックシルバーはMission 12のボス、ゲリュオンを倒すと習得するスタイル。初期スタイルとは異なり、D.T.ゲージを消費する代わりに、周囲の時間の流れを緩やかにするという凶悪な能力を持つ。D.T.ゲージが育っていれば効果時間も長く、攻防ともに強力な手段となるだろう。なお、このスタイルにレベルはない。

Lv - Time Lag ［タイムラグ］　R1ボタンを押しながら○ボタン

時間の流れを緩やかにし、自身は高速化するというスタイルアクション。D.T.ゲージが3個以上ある状態でのみ発動可能で、効果中は少しずつD.T.ゲージを消費する。消費量はゲージ1個につき約1.4秒で、ゲージが尽きるか○ボタンを押すと解除される。なお、タイムラグは魔人化と併用することが可能だが、D.T.ゲージの減少は上乗せされるので注意しよう。

⬅通常の敵、ボスを問わず効果がある。ただ、動きが鈍くなるだけなので、攻撃に当たると通常通りダメージを受けてしまう

自らの影を呼び出し使役する魔性のスタイル

Doppelganger

ドッペルゲンガー

　Mission 17でドッペルゲンガーを倒すと習得するスタイル。クイックシルバーと同様、D.T.ゲージを消費する特殊なスタイルで、スタイルアクションは分身を作り出すアフターイメージのみ、レベルアップもない。だが、攻撃力は他の追随を許さないものがあるので、短期決戦を挑みたい場合に使っていこう。

Lv - After Image ［アフターイメージ］　R1ボタンを押しながら○ボタン

魔人化すると同時に分身を作り出し、自分の行動を模倣させる。D.T.ゲージが3個以上たまっているときのみ発動可能で、効果中はゲージを約1秒につき1個消費する。L1ボタンを押すことで分身の模倣速度を3段階で調節可能だ。D.T.ゲージが尽きるか、○ボタンを押すと解除。なお、効果中は自動的に魔人化するため、デビルトリガーとトリガーバーストは使用できない。

⬅分身は発動時にダンテが装備している武器を使用し続ける。アフターイメージ効果中に装備変更しても分身には反映されない

Step5 Weapons

ここからは近・遠距離武器に依存するアクションについて解説する。各アクションの特性を理解して、スタイリッシュなプレイに役立てよう。

近距離武器と遠距離武器

近距離武器と遠距離武器

本作には近距離武器（Devil Arms）と遠距離武器（Guns）という2種類の武装がある。さらに、近・遠距離それぞれに5個の武器が用意されており、武器ごとにもさまざまな特性がある。各武装の特徴を簡単に述べると、近距離武器は敵に接近するリスクを負う代わりに、攻撃力が高く、アクションの種類も豊富。すばやく敵を倒せるのが最大の特徴だ。逆に遠距離武器は敵から離れて攻撃できる分、安全性に優れる。ただ、攻撃力は近距離武器に劣り、またアクションも近距離武器よりも少なめだ。特徴の異なる近・遠距離2種類の武装を効果的に使い分けることが、戦闘アクション上達の第一歩といえる。

Devil Arms［近距離武器］

⬅高威力、多彩なアクションが魅力。武器によって威力に優れるものや攻撃範囲の広いものなどがある

Guns［遠距離武器］

➡主に離れた位置からの牽制に使用する遠距離武器だが、中には近距離武器に劣らぬ威力を持つものも

新たな武器の入手

ゲーム開始時に所持しているのはリベリオンとエボニー＆アイボリーのみ。他の武器はゲームを進めるに従って手に入れる。例外はあるが、基本的に近距離武器はボス戦で、遠距離武器はマップ内に置かれているものを拾うことになる。

武器入手時期一覧

武器名称（近距離）	入手時期	武器名称（遠距離）	入手時期
リベリオン	初期装備	エボニー＆アイボリー	初期装備
ケルベロス	Mission 3	ショットガン	Mission 3
アグニ＆ルドラ	Mission 5	アルテミス	Mission 6
ネヴァン	Mission 9	スパイラル	Mission 9
ベオウルフ	Mission 14	カリーナ=アン	Mission 16

アクションの習得と遠距離武器の強化

本作ではレッドオーブを消費することで、近・遠距離武器を強化することが可能だ。近距離武器は、カスタマイズ画面のActionで新たな技を習得することで強化する。また遠距離武器の場合は、各武器のレベルを上げることによって、威力や弾数など規定の能力をパワーアップできる。ただし、すべての武器を強化するには大量のレッドオーブが必要になる。手当たり次第に強化していてはすぐにレッドオーブが尽きてしまうので、メインに使っている武器から強化するなど、ある程度の計画性が必要だ。

⬅アクションが増えればコンボのバリエーションも増え、結果的に戦いやすくなる

➡遠距離武器は武器そのものの性能を向上させる。強化ポイントはあらかじめ決まっている

スタイル専用アクションについて

武器依存のアクションの中には、特定のスタイル(近距離武器+ソードマスター、遠距離武器+ガンスリンガー)との組み合わせでのみ使用可能な技が多数ある。また、スタイルレベルが一定以上に達していなければならない場合もある。これらのアクションは総じて攻撃力が高い。

⬅特定のスタイルが必要な技は、強力なものばかりだ。有効に活用していこう

■近距離武器アクション早見表

名称	名称		コマンド	使用条件	ページ
リベリオン	Combo I	コンボ1	△△△ボタン		P.028
	Combo II	コンボ2	△・△△ボタン		P.028
	Helm Breaker	兜割り	空中で△ボタン		P.029
	Million Stab	ミリオンスタッブ	コンボ2(車輪斬)中、もしくはスティンガー中に△ボタン連打		P.029
	High Time	ハイタイム	R1ボタンを押しながら左スティック後方向+△ボタン		P.029
	Stinger	スティンガー	R1ボタンを押しながら左スティック前方向+△ボタン	レッドオーブ:2500	P.029
	Stinger: Level 2	スティンガー レベル2	R1ボタンを押しながら左スティック前方向+△ボタン	レッドオーブ:10000	P.029
	Drive	ドライブ	△ボタンをしばらく押したあと離す	レッドオーブ:10000	P.029
	Air Hike	エアハイク	空中で×ボタン	レッドオーブ:20000	P.030
	Float	フロート	魔人状態時に空中でR1ボタンを押しながら×ボタン	エアハイク(リベリオン)習得済み	P.030
	Prop Shredder	プロップシュレッダー	地上で○ボタン	Swordmaster Lv1	P.030
	Aerial Rave	エリアルレイブ	空中で○ボタン	Swordmaster Lv1	P.030
	Sword Pierce	ソードピアス	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向+○ボタン	Swordmaster Lv2	P.030
	Thrust Kick	スラストキック	ソードピアスで剣を投げた後、地上で△ボタン	Swordmaster Lv2	P.031
	Jump Kick	ジャンプキック	ソードピアスで剣を投げた後、空中で△ボタン	Swordmaster Lv2	P.031
	Dance Macabre	ダンスマカブル	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向+○ボタンの後、○ボタン連打	Swordmaster Lv3	P.031
	Crazy Dance	クレイジーダンス	ダンスマカブル(のミリオンスタッブ)中に○ボタン連打		P.031
	Slash Roll	スラッシュロール	細い棒の近くで△ボタン		P.031
ケルベロス	Combo I	コンボ1	△△△△△ボタン		P.032
	Combo II	コンボ2	△△・△△ボタン		P.032
	Swing	スウィング	空中で△ボタン		P.033
	Satellite	サテライト	コンボ2(ショートウインドミル)中に△ボタン連打		P.033
	Revolver	リボルバー	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向+△ボタン		P.033
	Revolver: level 2	リボルバー レベル2	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向+△ボタン	レッドオーブ:15000	P.033
	Windmill	ウインドミル	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向+△ボタン	レッドオーブ:7500	P.033
	Flicker	フリッカー	○ボタン	Swordmaster Lv1	P.033
	Crystal	クリスタル	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向+○ボタン	Swordmaster Lv2	P.034
	Million Carats	ミリオンカラット	クリスタル中に○ボタン連打	Swordmaster Lv2	P.034
	Ice Age	アイスエイジ	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向+○ボタン	Swordmaster Lv3	P.034
アグニ&ルドラ	Combo I	コンボ1	△△△△△ボタン		P.035
	Combo II	コンボ2	△・△△ボタン		P.035
	Combo III	コンボ3	△・△・△ボタン		P.035
	Aerial Cross	交叉斬り	空中で△ボタン		P.036
	Million Slash	ミリオンスラッシュ	コンボ3(乱れ斬り)中に△ボタン連打		P.036
	Whirlwind	ワールウインド	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向+△ボタン	レッドオーブ:10000	P.036
	Jet-Stream	ジェットストリーム	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向+△ボタン		P.036
	Jet-Stream: level 2	ジェットストリーム レベル2	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向+△ボタンのあと、△ボタンを押し続ける	レッドオーブ:15000	P.036
	Jet-Stream: level 3	ジェットストリーム レベル3	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向+△ボタンのあと、△ボタンを押し続ける	ジェットストリームレベル2習得済み、レッドオーブ:7500	P.036
	Air Hike	エアハイク	空中で×ボタン	レッドオーブ:20000	P.036
	Crossed Swords	クロスソード	地上で○ボタン	Swordmaster Lv1	P.036
	Sky Dance	スカイダンス	空中で○ボタン	Swordmaster Lv1	P.037
	Crawler	クロウラー	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向+○ボタン	Swordmaster Lv2	P.037
	Twister	ツイスター	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向+○ボタン	Swordmaster Lv3	P.037
	Tempest	テムペスト	ツイスター中に○ボタン連打	Swordmaster Lv3	P.037
ネヴァン	Tune-up	チューンアップ	△ボタン		P.038
	Combo I	コンボ1	チューンアップ中に、左スティックニュートラル+△ボタン		P.038
	Combo II	コンボ2	チューンアップ中に、左スティック左方向+△ボタン		P.038
	Combo III	コンボ3	チューンアップ中に、左スティック右方向+△ボタン		P.038
	Air Play	エアプレイ	空中で△ボタン		P.039
	Jam Session	ジャムセッション	コンボ2中に△ボタン連打		P.039

名称	名称		コマンド	使用条件	ページ
ネヴァン	Reverb Shock	リバーブショック	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋△ボタン	レッドオーブ：7500	P.039
	Reverb Shock: level 2	リバーブショック レベル2	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋△ボタン	リバーブショック習得済み、レッドオーブ：15000	P.039
	Bat Rift	バットリフト	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋△ボタン		P.039
	Bat Rift: level 2	バットリフト レベル2	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋△ボタンのあと、△ボタンを押し続ける	レッドオーブ：10000	P.039
	Volume Up	ボリュームアップ	購入すると自動で発動	レッドオーブ：20000	P.039
	Air Raid	エアレイド	魔人状態時、空中でR1ボタンを押しながら×ボタン	レッドオーブ：20000	P.040
	Thunder Bolt	サンダーボルト	エアレイド中に□ボタン	エアレイド習得済み	P.040
	Vortex	ヴォルテックス	エアレイド中に△ボタン	エアレイド習得済み	P.040
	Slash	スラッシュ	地上で○ボタン	Swordmaster Lv1	P.040
	Air Slash	エアスラッシュ	空中で○ボタン	Swordmaster Lv1	P.040
	Feedback	フィードバック	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン	Swordmaster Lv2	P.041
	Crazy Roll	クレイジーロール	フィードバック中に○ボタン連打	Swordmaster Lv2	P.041
	Distortion	ディストーション	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋○ボタン	Swordmaster Lv3	P.041
ベオウルフ	Combo I	コンボ1	△△△ボタン		P.042
	Combo II	コンボ2	△△・△△ボタン		P.042
	Killer Bee	キラービー	空中で△ボタン		P.043
	Hyper Fist	ハイパーフィスト	コンボ2（百烈脚）中に△ボタン連打		P.043
	Beast Uppercut	ビーストアッパー	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋△ボタン	レッドオーブ：7500	P.043
	Straight	ストレイト	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋△ボタン		P.043
	Straight: level 2	ストレイト レベル2	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋△ボタン	レッドオーブ：10000	P.043
	Rising Dragon	ライジングドラゴン	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋△ボタンのあと、△ボタン	ビーストアッパー習得済み、レッドオーブ：15000	P.043
	Divine Dragon	ディバインドラゴン	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋△ボタンため押しのあと、△ボタン	ライジングドラゴン習得済み	P.044
	Air Hike	エアハイク	空中で×ボタン	レッドオーブ：20000	P.044
	Zodiac	ゾディアック	地上で○ボタン	Swordmaster Lv1	P.044
	The Hammer	ハンマー	空中で○ボタン	Swordmaster Lv1	P.044
	Volcano	ヴォルケイノ	R1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン	Swordmaster Lv2	P.044
	Real Impact	リアルインパクト	地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋○ボタン	Swordmaster Lv3	P.045
	Tornado	トルネイド	リアルインパクト中に○ボタン連打	Swordmaster Lv3	P.045

■遠距離武器アクション早見表

名称	名称		コマンド	使用条件	ページ
エボニー＆アイボリー	Normal Shot	通常射撃	□ボタン		P.046
	Twosome Time	トゥーサムタイム	地上で左スティック任意方向＋○ボタン	Gunslinger Lv1	P.046
	Rain Storm	レインストーム	空中で○ボタン	Gunslinger Lv1	P.046
	Wild Stomp	ワイルドスタンプ	地上かつダウン中の敵の近くで□ボタン連打	Gunslinger Lv1	P.046
	Charge Shot	チャージショット	□ボタンをため押しして離す	Gunslinger Lv1-3	P.047
	Rapid Shot	ラピッドショット	□ボタン連打	Gunslinger Lv1-3	P.047
	720°	720°	フリーライド中に□ボタン連打		P.047
ショットガン	Normal Shot	通常射撃	□ボタン		P.047
	Fireworks	ファイアワークス	○ボタン	Gunslinger Lv1-3	P.048
	Charge Shot	チャージショット	□ボタンをため押しして離す	Gunslinger Lv1-3	P.048
	Rapid Shot	ラピッドショット	□ボタン連打	Gunslinger Lv1-3	P.048
	Gun Stinger	ガンスティンガー	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン	Gunslinger Lv3	P.048
	Point Blank	ポイントブランク	ガンスティンガー中に○ボタン連打	Gunslinger Lv3	P.048
アルテミス	Normal Shot	通常射撃	□ボタン		P.049
	Multi-lock	マルチロック	○ボタン	Gunslinger Lv1	P.049
	Sphere	スフィア	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン	Gunslinger Lv2	P.049
	Acid Rain	アシッドレイン	スフィア中に○連打	Gunslinger Lv2	P.049
スパイラル	Normal Shot	通常射撃	地上で□ボタン		P.050
	Trick Shot	トリックショット	地上で○ボタン	Gunslinger Lv1-3	P.050
	Sniper	スナイパー	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン	Gunslinger Lv3	P.050
	Reflector	リフレクター	スナイパー中に○ボタン連打	Gunslinger Lv3	P.050
カリーナ＝アン	Normal Shot	通常射撃	地上で□ボタン		P.051
	Hysteric	ヒステリック	地上で○ボタン	Gunslinger Lv1-3	P.051
	Grapple	グラップル	地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン	Gunslinger Lv2	P.051

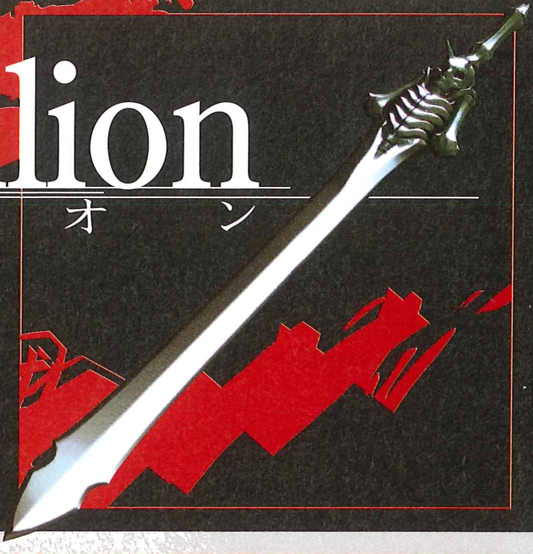
■武器アクションデータの見方

次ページから始まる武器アクションデータでは、各アクションの攻撃力とスタイリッシュポイント（スタイリッシュゲージの増加量。SPと記述）をD～A,S,SS,SSSの7段階で評価した。データ内の「・」と「／」は、各技の区切りを示している。基本的に1つの動作で複数回ヒットする場合は「・」とし、明らかに異なる場合や追加入力が必要な場合を「／」とした。また、ベオウルフのみ用いている「B（B・A）」という表記は、ボタンを押していた長さが「Lv1（Lv2・Lv3）」であることを示す。

>>> WEAPON

Rebellion

リベリオン



ダンテがゲーム開始時から装備している大剣。攻撃力、リーチともに近距離武器の中ではもっとも標準的な性能を持ち、クセがないので初心者にも扱いやすい。アクションの種類も攻撃力重視、範囲重視などパターンが豊富で、さまざまな状況に対応可能。最後までこれ1本で戦っていける。なお、リベリオンを装備して魔人化した際の能力は、武器の特徴を反映したバランス型となっている。

Combo I & II
[コンボ 1&2]

※左下表参照

リベリオンのコンボは2種類。コンボ1は単体への突進力とスピードを重視し、最後の回転斬り下ろしは敵を吹き飛ばす効果がある。コンボ2は2発目の車輪斬が広範囲への攻撃が可能で背後の敵にもヒットするのが特徴だ。また、車輪斬中に△ボタンを連打すると、クレイジーコンボのミリオンスタッブに変化する。

袈裟斬り

攻撃力	B
SP	A

コンボ1 →

逆袈裟斬り上げ

攻撃力	C
SP	A

→

回転斬り下ろし

攻撃力	B
SP	S

コンボ2 →

車輪斬

攻撃力	C・C・C
SP	B・B・B

→

薙ぎ払い

攻撃力	B
SP	S

ミリオンスタッブ →

ミリオンスタッブ

攻撃力	D/B
SP	D/SSS

コンボ1：△△△ボタン
コンボ2：△・△△ボタン
ミリオンスタッブ：△・△△ボタン(連打)

――― Helm Breaker ［兜割り］

空中で△ボタン

>>> 攻撃力：C～A　SP：A～SS

空中から垂直落下しつつリベリオンを叩きつける攻撃。入力時の高度によって攻撃力・SPが3段階に分かれており、高いほど高威力・高SPとなる。また、剣を叩きつけたときの衝撃波にも攻撃判定があり、こちらは攻撃力：C、SP：Cとなっている。ジャンプで攻撃を回避した後の反撃技として使いやすい。

⬅高度が威力に比例するので、キックジャンプやエアハイクと組み合わせがグッド。なお、落下速度は自然落下よりもかなり速い

Crazy Combo　Million Stab ［ミリオンスタッブ］

コンボ2（車輪斬）中、もしくはスティンガー中に△ボタン連打

>>> 攻撃力：D／B　SP：D／SSS

コンボ2の車輪斬中か、スティンガーのダッシュ中に△ボタンを連打すると発生するクレイジーコンボ。連続突きを行った後、吹き飛ばし効果のある突きを繰り出す。連続突き部分の威力は低いものの、△ボタンを連打し続けることで回数を増やせるため総合的にはかなりのダメージを与えられる。

⬅全段ヒットするとダメージは高い。またフィニッシュの強突き部分は、ヒットすれば大幅なゲージアップを狙えるのも魅力だ

――― High Time ［ハイタイム］

R1ボタンを押しながら左スティック後方向十△ボタン

>>> 攻撃力：C　SP：S

剣を下から振り上げる攻撃。威力はそこそこだが、敵によっては空中に浮かせることができ、無防備な相手に対してスタイリッシュコンボを狙える。また入力時に△ボタンを押し続けると、振り上げと同時に自分もジャンプする。なお、通常のハイタイム、ジャンプバージョンともに攻撃力やスタイリッシュゲージの増加に違いはない。

⬅空中コンボの起点として有効な技。浮かせた後は煮るなり焼くなり自由自在。ただし、浮かせられるのは特定の敵だけだ

Red Orb 2500, 10000　Stinger (& Level2) ［スティンガー（&レベル2）］

R1ボタンを押しながら左スティック前方向十△ボタン

>>> 攻撃力：B　SP：S

標的に向かって滑るように近づき、吹き飛ばし効果のある突きをお見舞いする。移動と攻撃が一体となっているため、中間距離から一気に間合いを詰めるのに重宝するだろう。威力も単発の技としては高いので積極的に使っていきたい。なお、レベル2は移動距離が伸びるだけで攻撃力などは同じだ。

⬅回避行動を取った後の反撃技として使いやすい。スタイリッシュゲージの増加も多いので、コンボのフィニッシュに使うのもグッド

Red Orb 10000　Drive ［ドライブ］

△ボタンをしばらく押したあと離す

>>> 攻撃力：C／S　SP：B・B／SSS

剣にエネルギーを蓄えた後、逆手に構え、逆袈裟に斬りながら衝撃波を飛ばすという技。剣自体の攻撃力はそこそこだが、衝撃波部分はダメージ、スタイリッシュゲージの上昇共に凄まじい。ただ、発生までに少し時間がかかるため、敵の起き上がりに重ねるなど、状況を考えて使う必要がある。

⬅エネルギーがチャージされると剣身が赤く発光。この状態で△ボタンを放すと技が発動する。エネルギーがたまる速度は速い

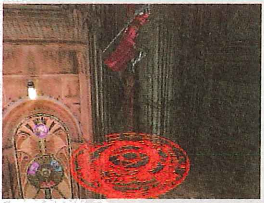
Red Orb 20000

Air Hike
[エアハイク]

空中で×ボタン

>>> 攻撃力：ー　SP：ー

足下に魔方陣を出現させ、それを踏み台にしてジャンプするというアクション。原則的に着地するまで1回しか行えず、キックジャンプと併用することもできない。また、アグニ＆ルドラ、ベオウルフにも同様の技があるが、それらを装備中にエアハイクを使いたい場合は、改めてその武器で習得する必要がある。



⬅壁がない場所でも二段ジャンプができるようになるので非常に便利。攻撃回避や滞空時間延長にも有効なアクションだ

―――

Float
[フロート]

魔人状態時に空中でR1ボタンを押しながら×ボタン

>>> 攻撃力：ー　SP：ー

魔人状態の時のみ使用可能なアクションで、翼を広げて落下速度を緩和する。翼を広げているのは×ボタンを押している間だけで、この間に他の行動（攻撃や装備変更など）をとると強制的に解除されてしまう。ただし、いったん解除されても空中にいれば何度でも使用することが可能だ。

⬅魔人化する必要があるため、実際にはあまり使い道がない。攻撃回避などの理由で滞空時間を延長したいときくらいだろうか

Swordmaster Lv1

Prop Shredder
[プロップシュレッダー]

地上で○ボタン

>>> 攻撃力：D／D　SP：C／D

ダンテの正面で剣を回転させながら斬り上げるという攻撃。1段目には特定の敵を浮かせる効果があり、回転中に再度○ボタンを押すと、今度は逆回転させる2段目が発生する。2段目は○ボタンを連打すると回転時間を少し延長することが可能だ。なお、見た目よりも若干攻撃の発生が遅いので注意しよう。

⬅1段目で浮かせられれば、2段目が空中で連続ヒットする。ただ、多段ヒットしても威力はかなり低め。見せ技と割り切ろう

Swordmaster Lv1

Aerial Rave
[エリアルレイブ]

空中で○ボタン

>>> 攻撃力：C／C／C／C　SP：B／B／B／S

ソードマスター専用のアクションで、空中で最大4連続で斬りつける。ハイタイムなどで浮かせた相手への追撃に適した攻撃だ。1〜3発目は同じ性能で、4発目が若干威力が高く吹き飛ばし効果がある。3発止めでエボニー＆アイボリーを1発挟んで、再び4連攻撃を決めるなど、空中連続技のパターンを増やすのに優れた技だ。

⬅○ボタンを連打して4連撃で決めるのもよいが、着地点に敵が密集している場合などは、3発目で止めて兜割りにつなぐ手もある

Swordmaster Lv2

Sword Pierce
[ソードピアス]

地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン

>>> 攻撃力：B／D／D　SP：S／C／C

ソードマスターレベル2以上のみ使える攻撃。ターゲットに向かって剣を投げつけ、敵によってはそのまま串刺しにする。串刺し状態になった敵は断続的にダメージを受け、一定時間が経過するか、再び○ボタンを押すと剣が戻ってくる（このときにも攻撃判定がある）。また剣が刺さらない障害物に当たった場合はすぐに戻ってくる。

⬅攻撃力は大して高くない技だが、串刺しにできればその敵をしばらく行動不能にできるというメリットがある

Swordmaster Lv2 Thrust Kick [スラストキック]

ソードピアスで剣を投げた後、地上で△ボタン

>>> 攻撃力：B　SP：A

ソードピアスで剣が手元にない場合に繰り出せる攻撃。ダンテの正面方向へ少し移動しつつ、横蹴りを放つ。単発で攻撃範囲は狭いが、意外と攻撃力が高く相手を吹き飛ばす効果がある。とはいえ、実用性はあまり高くないのでソードピアス後は、武器を切り替えて戦ったほうがよいだろう。

⬅見せ技的な意味合いが強いスラストキック。刺さった相手にすばやく接近し、蹴りで追い打ちするといった使い方がスタイリッシュだ

Swordmaster Lv2 Jump Kick [ジャンプキック]

ソードピアスで剣を投げた後、空中で△ボタン

>>> 攻撃力：C　SP：A

スラストキックと同じく、ソードピアスで剣が手元にないときに使える攻撃で、急降下しつつキックをお見舞いする。ベオウルフのキラービーに似ているが、攻撃力がかなり劣るため同じような使い方は難しい。ただ、突進力は高いので、遠方の敵を串刺しにした後、すばやく接近するのに利用するといった使い道はある。

⬅突進力以外、とくに見るべき点はない。スラストキックと同様、ジャンプキックも見せ技と割り切ったほうがよいだろう

Swordmaster Lv3 Dance Macabre [ダンスマカブル]

地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋○ボタンの後、○ボタン連打

>>> 攻撃力：C/C/C/D/C/C/D/B　SP：B/B/B/D/B/B/D/S

ソードマスターレベル3で使用可能なショートダッシュから始まる驚異の8連続攻撃。コンボ1とコンボ2の混成連撃を繰り出した後、ミリオンスタッブでフィニッシュする。全段ヒットすれば非常に高い攻撃力を誇るが、プロセスが長いので敵が密集しているような場所では使いにくい。上手く1対1の状況を作り出そう。

⬅すべて決まれば、スタイリッシュランクも一気に上昇する。攻撃力が高いので、体力の多い相手を狙うのがポイントだ

Crazy Combo Crazy Dance [クレイジーダンス]

ダンスマカブル（のミリオンスタッブ）中に○ボタン連打

>>> 攻撃力：D・B　SP：C・SSS

ダンスマカブルのミリオンスタッブ中に○ボタンを連打すると派生するクレイジーコンボ。リベリオンを地面に突き刺し、棒代わりにしてポールプレイを行う。ただし、通常のポールプレイとは異なり、回転中にもダメージがある代わりに敵を吹き飛ばす効果がない。また、回転中は○ボタン連打で回転数を上げることができる。

⬅ミリオンスタッブで締めるよりもこちらのほうが攻撃力、スタイリッシュポイントともに上だ。積極的に狙っていこう

—— Slash Roll [スラッシュロール]

細い棒の近くで△ボタン

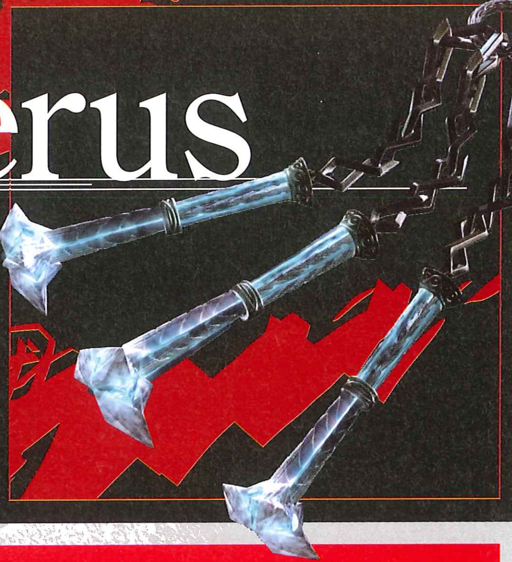
>>> 攻撃力：B　SP：S

リベリオンを装備した状態でポールプレイを行い、フィニッシュのジャンプ中に敵が近くにいると剣で斬りつける攻撃が追加される。攻撃力が結構高く、スタイリッシュポイントも大きく加算されるので、ポールプレイが可能な状況なら狙ってみよう。なお、この攻撃はとくに追加操作などは必要なく、自動的に発生する。

⬅他の武器を装備しているときはただジャンプするだけだが、リベリオンの場合のみ着地時に追加攻撃が発生することがある

>>> WEAPON

Cerberus
ケルベロス



Mission 3で手に入る三氷棍ケルベロス。この武器の最大の特徴はとにかく手数が多いことだ。単発の攻撃力は低いが、ほとんどの技が1回の入力で複数ヒットする。また、氷の属性を備えており、氷に弱い敵に対しては通常よりも多くのダメージを与えられるのも特徴の1つだ。氷弱点の場合は通常と異なり、氷塊が砕け散るエフェクトに変化する。なお、魔人時は移動速度に優れる。

Combo I & II [コンボ 1&2]

※右下表参照

ケルベロスコンボはショートウインドミルを除き、1回の入力で1段目と2段目(切り返し)が発生する。そのため△ボタンを連打するだけで10ヒットという凄まじい攻撃回数になっている。特色としては、コンボ1が単体重視、コンボ2がやや範囲重視といった感じだ。またショートウインドミル中に△ボタン連打でサテライトに移行する。

コンボ1

右振り上げ

攻撃力	C・C
SP	B・B

右払い

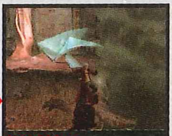
攻撃力	C・C
SP	B・B

連弾1

攻撃力	C・C
SP	B・B

連弾2

攻撃力	C・C
SP	B・B



振り払い

攻撃力	C・B
SP	B・S

コンボ2

回転薙ぎ

攻撃力	D・C
SP	B・B

ショートウインドミル

攻撃力	D
SP	C

サテライト

サテライト

攻撃力	B
SP	S

コンボ1：△△△△△ボタン
コンボ2：△△・△△ボタン
サテライト：△△・△△ボタン(連打)

――― Swing［スウイング］ 空中で△ボタン

>>> 攻撃力：C　SP：S

ケルベロスの空中での通常攻撃。空中で身体を捻りながらケルベロスを縦に1回転させる。そのため縦方向に攻撃判定が強い。攻撃力はそこそこで、吹き飛ばしなどの効果もないが、スタイリッシュポイントが高めなのが魅力だ。スウイングで敵の群れに飛び込み、コンボ1あたりを決めるだけで、手軽にハイランクを獲得できる。

⬅スウイングは吹き飛ばし効果がないのがむしろ利点だ。このおかげでフリッカーと組み合わせて空中コンボを狙うこともできる

Crazy Combo　Satellite［サテライト］ コンボ2（ショートウインドミル）中に△ボタン連打

>>> 攻撃力：B　SP：S

コンボ2のショートウインドミル中に△ボタンを連打すると派生するクレイジーコンボ。自分を中心にケルベロスを回転させて攻撃する。最大で3ヒットするが、吹き飛ばし効果があるので地形などを上手く利用しないと全段当てるのは難しい。また意外とリーチが短いため、少し距離が離れていると当たりづらい。

⬅決め台詞"Too easy!"が印象的なサテライト。自分の周囲に攻撃判定があるため、敵に囲まれた状況で使うとスタイリッシュだ

Red Orb ---,15000　Revolver (& Level 2)［リボルバー（&レベル2)］ 地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋△ボタン

>>> 攻撃力：D／D／C　SP：C／C／A

前方に身体を捻りながらケルベロスを回転させる連続攻撃。突進力はあまり高くないが、発生時、回転中、フィニッシュの3段階の攻撃判定があり、フルヒットしたときの攻撃力は侮れない。レベル1では回転中は最大2ヒットだが、レベル2になると最大3ヒットになり、ダメージも若干上昇する。

⬅できるだけ密着した状態から出すとフルヒットしやすい。フィニッシュで吹き飛ばないコンボ2から続けて出すのがオススメだ

Red Orb 7500　Windmill［ウインドミル］ 地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋△ボタン

>>> 攻撃力：D　SP：D

正面にケルベロスを突き出し、高速で回転させる。攻撃力、SPは低いが攻撃範囲が広く、発生もそこそこ早い。また吹き飛ばし効果がない（ただ、当たると相手をのけぞらす）ため、連続ヒットしやすいのも特徴だ。なお、コンボ2の最後と似たような技だが、威力はこちらのほうが高く、発生中に△ボタン連打で回転数を上げられる。

⬅前方に対してのリーチはあまり長くなく、少し離れていると空振りする危険性も。使うときは相手との距離を考慮しよう

Swordmaster Lv1　Flicker［フリッカー］ ○ボタン

>>> 攻撃力：D・D・D　SP：D・D・D

その場に立ち止まってケルベロスを振り回す連続攻撃だ。攻撃回数は基本3回だが○ボタンを連打すると5回まで増加。奇数時に比べ、偶数時の攻撃判定はダメージが若干高く、相手をのけぞらす効果がある。発生がすばやく、前後に攻撃判定があるため、敵に挟まれた際に使うと効果的だ。なお、この技は空中でも使用できる。

⬅○ボタンと△ボタンをタイミングよく交互に押すと、相手を延々と殴り続けられる。反撃のスキを与えたくないときに使ってみよう

Swordmaster Lv2 Crystal [クリスタル]

地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向+○ボタン

>>> 攻撃力：C　SP：B

地面にケルベロスを突き立て、前方に氷柱を作り出すという攻撃。この技にはヒットした相手を浮かせる効果があり、タイミング次第で空中コンボに移行することも可能だ。ただし、攻撃発生までが遅く、安全に使うには状況を選ぶ必要がある。幸い射程距離がかなり長いので、敵の攻撃が届かないところから狙うとよいだろう。

⬅合計4本の氷柱がダンテの正面に出現。遠距離攻撃扱いなので、近距離攻撃を弾いてくる敵にも普通にダメージを与えられる

Crazy Combo Million Carats [ミリオンカラット]

クリスタル中に○ボタン連打

>>> 攻撃力：SS　SP：SSS

クリスタルの後に、自分を覆い尽くす巨大氷柱を発生させるクレイジーコンボ。氷柱に触れた相手は大きく後方へ吹き飛ぶ。全方位をカバーする広い攻撃範囲と、非常に高い攻撃力、スタイリッシュポイントが魅力だ。発生にやや時間がかかるのが難点だが、複数の敵にヒットさせられれば一瞬で殲滅&ランクＳＳＳを獲得できる。

⬅クリスタルが近距離でヒットすれば、そのままミリオンカラットが連続ヒットする。またクリスタル同様、遠距離攻撃特性を持つ

Swordmaster Lv3 Ice Age [アイスエイジ]

地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向+○ボタン

>>> 攻撃力：D　SP：C

ダンテ自身をボール状の氷で包み、身を守るというアクション。氷に包まれている約3秒間は完全無敵で、いかなる攻撃も受けつけない。また氷に触れた敵には、わずかだがダメージを与える。この攻撃判定はクリスタルと同様、遠距離攻撃扱いなので、ブラッドゴイルを石化させたりヘル=レイスにダメージを与えることが可能だ。

⬅コマンド入力後、無敵状態になるまでわずかだが時間が必要。タイミングを見極めて、他の回避手段と使い分けよう

Column イージーオートマチックでコンボを研究してみよう

イージーオートマチック（EASY AUTOMATIC）とは、ゲームモードＥＡＳＹでのみ使える機能だ。この機能をＯＮにしておくと、通常はR1ボタンや左スティックなどを組み合わせて発生するアクション（スタイルアクションは自分で入力）を△ボタンを連打しているだけで、半自動的に繰り出せるようになる。また、エボニー&アイボリーが1回の入力で3連射するようになり、ボタン連打の労力が軽減されているという特徴もある。つまり、アクションゲームが苦手な人向けのサポート機能なわけだが、これがなかなか優秀で、普通にプレイするときでも技の使い所やコンボを考案する際の参考になる。新しい武器を手に入れたら、とりあえずイージーオートマチックで使ってみると、その武器の特徴をつかみやすいのでオススメだ。

⬅行動バリエーションは意外と豊富。状況によっては連打だけでランクS以上を取れることも

⬅新たな武器が手に入ったら、イージーオートマチックで試行。その武器の使い方が見えてくるだろう

>>> WEAPON

Agni & Rudra

アグニ&ルドラ

アグニが炎、ルドラが風属性を持ち、各属性に弱い敵には、より多くのダメージを与えられるという炎風剣。左右をカバーする攻撃範囲と手数の多さが特徴だ。また装備中は攻撃力、防御力がやや高い魔人へと変化する。

Combo I, II & III
[コンボ1,2&3]

※右下表参照

アグニ&ルドラのコンボは3種類。コンボ1は横につなぐ攻撃を中心とし、範囲重視したタイプ。3～4段目はダンテの背後の敵にも攻撃判定があり、フィニッシュは敵を吹き飛ばす効果がある。コンボ2と3は1に比べると単体への攻撃を重視しており、コンボ3はフィニッシュで吹き飛ばし、2は吹き飛ばさないという違いがある。

コンボ1

2連斬

攻撃力	C・C
SP	B・B

左逆手斬り

攻撃力	C
SP	B

右斬り払い

攻撃力	C
SP	B

二刀薙ぎ

攻撃力	B
SP	A

回転斬り

攻撃力	C
SP	A

コンボ2

下段払い

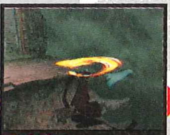
攻撃力	B
SP	S

斬り開き

攻撃力	C・C
SP	B・B

コンボ1：△△△△△ボタン
コンボ2：△・△△ボタン
コンボ3：△・△・△ボタン
ミリオンスラッシュ：△・△・△ボタン(連打)

コンボ3



2連突き

攻撃力	C・C
SP	A・A

乱れ斬り

攻撃力	D・D・B
SP	C・C・SS

ミリオンスラッシュ

ミリオンスラッシュ

攻撃力	D/D・D/B
SP	D/D・D/SSS

—— Aerial Cross [交叉斬り] 空中で△ボタン

>>> 攻撃力：A　SP：S

空中で二刀を交差させ、ダメージを与える攻撃。ヒットすると相手を吹き飛ばす効果がある。攻撃力、スタイリッシュポイントともに高く、チャンスがあれば積極的に狙っていきたい技だ。ちなみに、アグニ＆ルドラの他の技も同様だが、二刀を同時に振る攻撃は範囲は２本分だが、攻撃自体は１回として判定される。

⬅優れた性能を持つ技なので、ショートジャンプから繰り出したり、ワールウインド後の追い討ちに使うなど出し所を考えよう

Crazy Combo Million Slash [ミリオンスラッシュ] コンボ3（乱れ斬り）中に△ボタン連打

>>> 攻撃力：D／D・D／B　SP：D／D・D／SSS

コンボ３の３段目（乱れ斬り）に△ボタンを連打していると派生するクレイジーコンボ。初段、連続斬り、フィニッシュの三段階に分かれており、連続斬り部分は△ボタンの連打で回数を増やすことができる。コンボ３から続く攻撃を含めると、単体への攻撃力は非常に高く、スタイリッシュポイントも大量に獲得できる優れた技だ。

⬅ミリオンスラッシュは入力が若干難しく、乱れ斬りの△ボタンを押したら、そのまま続けて激しく連打しないと出づらい

Red Orb 10000 Whirlwind [ワールウインド] 地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋△ボタン

>>> 攻撃力：D・D／C／C　SP：C・C／S／B

合体させた二刀を振り回し（２ヒット）た後、ルドラで打ち上げるという技。特定の敵を浮かせることができるので、その後さまざまなコンボを狙えるのが魅力だ。また、△ボタンを押し続けることでワールウインドジャンプへと派生し、宙へ舞い上がりつつルドラを振り上げて追撃する。ただ、この追撃はリーチが短い。

⬅地上の二刀振り回しはダンテの周囲すべてに攻撃判定があるので、複数の敵に囲まれた時にも使っていける

Red Orb ---,15000,7500 Jet Stream (& Level 2,3) [ジェットストリーム(&レベル2,3)] 地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋△ボタン（レベル2・3は、その後△ボタンを押し続ける）

>>> 攻撃力：C・C／C・C／B　SP：B・B／B・B／S

標的に高速で近づき、左右の２連撃を叩き込む攻撃。レベルが２に上がると、左右左右の４連撃になり、さらにレベル３でフィニッシュの交叉斬り（吹き飛ばし効果あり）が加わる。△ボタンを押している長さでレベルを調整することができ、レベル３でも、△ボタンをすぐに放せば２連撃で止めることが可能だ。

⬅間合いを詰めつつ攻撃したい時に重宝する。敵を吹き飛ばしたくないときはレベル２以下で止めて、他の技に移行するとよい

Red Orb 20000 Air Hike [エアハイク] 空中で×ボタン

>>> 攻撃力：ー　SP：ー

空中に魔方陣を出現させ、それを蹴っ飛ばして二段ジャンプする、リベリオン、ベオウルフで習得できるものと同じ技。原則的に着地するまで１回しか行えず、キックジャンプと併用することもできない。また、リベリオン、ベオウルフでこのアクションを使用するには改めて習得する必要がある。

⬅アグニ＆ルドラ装備時は魔方陣がオレンジ色になる。アグニ＆ルドラをメインに使うなら早めに覚えておきたいアクションだ

Swordmaster Lv1 Crossed Swords [クロスソード]

地上で○ボタン

>>> 攻撃力：A　SP：S

若干力をためた後、アグニ＆ルドラを下から同時に振り上げてダメージを与える攻撃。ダメージ、スタイリッシュポイントともに高く、攻撃範囲も前方に広いので使いやすい。またヒットすると敵を吹き飛ばす効果があるのでスタイリッシュコンボの締めや、ダウンした相手への追い討ちに使っていきたい。

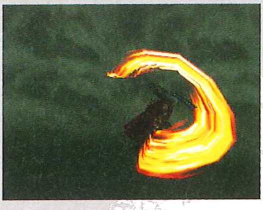
⬅発生まで少し時間がかかるが、使いにくいというほどではない。敵の包囲を強引に突破したいときなどにも有効な技だ

Swordmaster Lv1 Sky Dance [スカイダンス]

空中で○ボタン

>>> 攻撃力：C・C／C・C／C・B　SP：C・C／C・C／C・S

空中で連撃を叩き込んだ後、回転切りから交叉斬りへと連携する技。○ボタンを押すごとに２連撃→２連撃→回転十交叉斬りの３段階に連携し、回転斬りは複数回ヒット十相手を地面に叩きつける効果、交叉斬りは吹き飛ばす効果がある。また、３段目を入力した時の高度が低いと回転斬りが発生せず、交叉斬りだけがでることもある。



⬅攻撃力が高く、ワールウインドで浮かせた後の追い討ちに最適な技。ただ、ソードマスターでしか使用できないのが欠点だ

Swordmaster Lv2 Crawler [クロウラー]

地上でR１ボタンを押しながら左スティック前方向十○ボタン

>>> 攻撃力：B／C　SP：A／C

二本の剣を勢いよく地面に突き立て、火走りを発生させて攻撃するアクション。攻撃発生時にダンテの背後に立ち上る炎にも攻撃判定があり、こちらのほうが火走りよりもダメージが大きい。ちなみに、遠距離攻撃扱いなのでヘル＝レイスにダメージを与えたり、ブラッドゴイルを石化させることが可能だ。

⬅見た目は派手だが、威力自体は実はそれほどでもない。またヒットしても吹き飛ばす効果はなく、少しよろけさせる程度だ

Swordmaster Lv3 Twister [ツイスター]

地上でR１ボタンを押しながら左スティック後方向十○ボタン

>>> 攻撃力：C　SP：C

二刀を頭上で振り回すことによって火柱と竜巻を発生させ、近づく者を宙へ巻き上げるという技。１ヒットあたりの攻撃力はさほどでもないが、大抵２～３ヒットするのでダメージ効率は悪くない。ただ、攻撃発生まで時間がかかり、敵に囲まれている状況では使いづらいのが欠点だ。なお、この攻撃は遠距離攻撃扱いとなっている。

⬅ダンテを中心に巨大な火柱と竜巻が出現。全方位に対して攻撃判定があるが、有効距離は見た目より若干短いので注意

Crazy Combo Tempest [テムペスト]

ツイスター中に○ボタン連打

>>> 攻撃力：S　SP：SSS

ツイスター中に○ボタンを連打していると派生するクレイジーコンボ。自身も宙に舞い上がり、強力な熱気の嵐を発生させる。攻撃力、スタイリッシュポイントともに優れているので、ツイスターで敵を巻き上げた後、テンペストで大ダメージを与える、というのが基本的な使い方になるだろう。なお、この攻撃も遠距離攻撃扱いだ。

⬅画面を覆い尽くすほどの炎の嵐だが、実際の攻撃判定はツイスターと同程度だ。なお、ヒットした相手は後ろに吹き飛ぶ

>>>WEAPON

Nevan

ネ ヴ ァ ン

ギター+鎌という異色の武器、雷刃ネヴァン。その技にはかなりクセがあり、使いこなすにはある程度練習が必要だが、各技の特徴を理解すれば他の武器には真似できないスタイリッシュな演出が可能だ。ちなみに、ネヴァンの技に多く見られる蝙蝠と電撃による攻撃は遠距離攻撃扱い。また、魔人状態では体力回復と飛行能力に秀でている。

Tune-Up , Combo I , II & III

[チューンアップ、コンボ1, 2 & 3]

※左表参照

ネヴァンのコンボはかなり特殊で、まずチューンアップでギターを構えた状態になる必要がある。その後、左スティックと△ボタンの組み合わせで3種類のコンボへと派生することが可能だ。このうちコンボ1と2は、△ボタンを押し続けることで、蝙蝠の召喚数を増やせる。またコンボ終了時は必ずチューンアップ状態に戻る。

チューンアップ：△ボタン
コンボ1：チューンアップ中に、左スティックニュートラル+△ボタン
コンボ2：チューンアップ中に、左スティック左方向+△ボタン
コンボ3：チューンアップ中に、左スティック右方向+△ボタン
ジャムセッション：チューンアップ中に、左スティック左方向+△ボタン(連打)

チューンアップ

攻撃力	C
SP	A

→ コンボ1

コンボ1

攻撃力	C(蝙蝠)/B(電撃)
SP	D(蝙蝠)/S(電撃)

→ コンボ2

コンボ2

攻撃力	C
SP	D

→ ジャムセッション

ジャムセッション

攻撃力	D(蝙蝠)/B(電撃)
SP	C(蝙蝠)/SSS(電撃)

→ コンボ3

コンボ3

攻撃力	A
SP	S

―― Air Play [エアプレイ]
空中で△ボタン

>>> 攻撃力：C(蝙蝠)／B(電撃)　SP：D(蝙蝠)／S(電撃)

空中で蝙蝠を呼び出し、最後に電撃を放って攻撃する。コンボ１の空中版だと思えばよいだろう。蝙蝠の召喚数は△ボタンを押している時間に比例し、最大５体（ボリュームアップ込み）まで呼び出せる。地上でのコンボと比べてチューンアップ状態に移行する必要がないため、手軽に使っていけるのがメリットだ。

⬅着地すると強制的に蝙蝠召喚が中断され、電撃が放たれる。蝙蝠の数を増やしたい場合は、キックジャンプなどで高度を高めよう

Crazy Combo　Jam Session [ジャムセッション]
コンボ２中に△ボタン連打

>>> 攻撃力：D(蝙蝠)／B(電撃)　SP：C(蝙蝠)／SSS(電撃)

コンボ２中に△ボタンを連打すると派生するクレイジーコンボ。ダンテの周囲に蝙蝠と電撃の嵐を発生させ、近寄る者すべてにダメージを与える。単体のダメージは低めだが、蝙蝠、電撃ともに吹き飛ばし効果がないため、連続ヒットさせることが可能だ。大量の敵に囲まれているような状況で使うと爽快感抜群だろう。

⬅大量の敵を巻き込むことができれば、スタイリッシュゲージが一気に上昇する。発生時に少し前に進むので上手く利用しよう

Red Orb 7500,15000　Reverb Shock (&Level 2) [リバーブショック（&レベル2）]
地上でR１ボタンを押しながら左スティック前方向＋△ボタン

>>> 攻撃力：B(電撃)／D(蝙蝠)　SP：S(電撃)／C(蝙蝠)

ターゲットに向かって滑りながら接近し、ギターを奏でて電撃を発生させるという技。このときの電撃には敵を浮かせる効果がある。またレベル２になると、電撃とともに蝙蝠を４体召喚するようになり、空中に浮いた敵に追い討ちをかけられる。なお、技終了後はチューンアップ状態に移行する。

⬅敵を浮かせられるのがこの技の大きなメリット。またチューンアップ状態になるので、スムーズにコンボで追撃できるのもグッドだ

Red Orb ---,10000　Bat Rift (&Level2) [バットリフト（&レベル2）]
地上でR１ボタンを押しながら左スティック後方向＋△ボタン

>>> 攻撃力：C・D／D(蝙蝠)　SP：S・S／C(蝙蝠)

振り上げで敵を浮かせつつ、ネヴァンを放り投げて追撃するという技。技終了後はチューンアップ状態になるので、コンボに移行しやすい。また、レベル２を習得後は△ボタンを押し続けることで、ネヴァンを投げる追撃の代わりに蝙蝠を召喚できる。最大６体呼び出せるので、フルヒットすればこちらの方が総合ダメージは上だ。

⬅ネヴァンは武器の性質上、空中戦はあまり得意ではないが、浮かせた後の追撃手段には事欠かない。積極的に狙っていこう

Red Orb 20000　Volume Up [ボリュームアップ]
―

>>> 攻撃力：―　SP：―

ボリュームアップは正確にはアクションではなく、習得することでネヴァンの蝙蝠召喚能力を強化する、というものだ。強化ポイントは蝙蝠の召喚数と、召喚速度で、召喚時のスキを小さくすることができる。習得に必要なレッドオーブ数は２００００と少々高めだが、ネヴァンをメインに使うなら早めに覚えておきたい。

⬅蝙蝠召喚はネヴァンの主力となる攻撃。ボリュームアップは蝙蝠を召喚する技すべてに効果があるので、優先的に習得しておこう

Red Orb 20000 Air Raid［エアレイド］

魔人状態時、空中でR1ボタンを押しながら×ボタン

>>> 攻撃力：─　SP：─

魔人状態でのみ使えるアクションで、翼を広げ空中で浮遊するという技。浮遊状態は×ボタンを押す、武器をネヴァン以外に切り替える、D.T.ゲージが尽きるなどで魔人状態が解除されて終了する。またエアレイド中は後述するサンダーボルト、ヴォルテックスという2つの特殊技が使用可能だ。

⬅高々度で浮遊したい場合は、キックジャンプやウォールハイクと組み合わせるとグッド。普段とはひと味違った視点を楽しめる

─── Thunder Bolt［サンダーボルト］

エアレイド中に□ボタン

>>> 攻撃力：C　SP：C

左右の手のひらから稲妻を放って、ターゲットを攻撃する技。単発の攻撃力はそこそこだが連射が効くので、総合力は高い。また、なにより空中という安全圏から、一方的に攻撃できるというのが利点といえるだろう。なお、この稲妻も電撃や蝙蝠と同様、遠距離攻撃扱いとなっている。

⬅白光する稲妻を相手に投げつけるという、本作では数少ない魔人専用攻撃の1つ。魔人化した際には積極的に狙おう

─── Vortex［ヴォルテックス］

エアレイド中に△ボタン

>>> 攻撃力：C　SP：C

サンダーボルトと同様、エアレイド中にのみ使える攻撃アクション。きりもみ回転しながら直進し、体当たりでダメージを与える。身体の周囲に纏ったオーラにも攻撃判定があるので、多少離れている敵にもヒットする。また短い間隔で連続ヒットするので、総合的にはかなりのダメージを与えられる。

⬅わずかだが下降しながら進むため、徐々に高度が下がってくる。ただし、エアレイドが切れるまで着地することはない

Swordmaster Lv1 Slash［スラッシュ］

地上で○ボタン

>>> 攻撃力：D・B　SP：B・S

ソードマスター専用の技で、ギター状のネヴァンを振り上げつつ巨大な鎌に変形させ、力を込めて振り下ろす。振り上げ、振り下ろし双方に攻撃判定があり、振り下ろしのリーチはかなり長い。ネヴァンの技の中ではかなり発生が速いので、すばやい攻撃が必要な状況で使っていこう。なお、技終了後はチューンアップ状態になる。

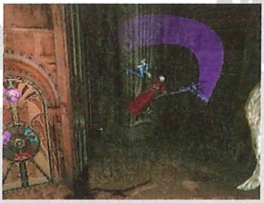
⬅振り上げ、振り下ろしともに、当たると敵をよろけさせる。また振り下ろし後に鎌からギターに戻すため、若干のスキがある

Swordmaster Lv1 Air Slash［エアスラッシュ］

空中で○ボタン

>>> 攻撃力：B／B　SP：A／A

空中で繰り出せるスラッシュ。鎌状態に変形したネヴァンを振り下ろす。また追加で○ボタンを入力すると、さらにネヴァンをなぎ払う技が発生する。振り下ろし、なぎ払いともにヒットすると相手を吹き飛ばす効果がある。攻撃力が高くリーチも長いが、下方向への攻撃判定があまり広くないため、実用度はあまり高くない。



⬅上背の高い相手に有効な攻撃。ちなみに、振り下ろしとエアプレイを交互に入力すると、かなり長い間滞空することが可能だ

Swordmaster Lv2 Feedback ［フィードバック］

地上でR１ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン

>>> 攻撃力：D・C　SP：D・S

鎌状に変形したネヴァンを自分を中心に高速回転させ、最後に電撃でフィニッシュするというソードマスター専用アクション。鎌回転部分は攻撃力こそ低いが、攻撃範囲が広く連続ヒットする。フィニッシュの電撃と合わせると5～6ヒットは容易だろう。なお、技終了後はチューンアップ状態に移行する。

⬅鎌回転部分は背後の敵も巻き込んでくれる。複数の敵に囲まれたときに使うと、スタイリッシュランクが上がってよい感じだ

Crazy Combo Crazy Roll ［クレイジーロール］

フィードバック中に○ボタン連打

>>> 攻撃力：D・B　SP：C・SSS

フィードバックから派生するクレイジーコンボ。フィードバックの鎌回転部分から、さらに鎌を激しく回転させつつ電撃でフィニッシュする。フィードバックの巻き込みから連続技になるため、総合ダメージ、スタイリッシュポイントともに非常に高い。なお、技終了後にチューンアップ状態へと移行する。

⬅高ランクを狙いたい時にうってつけのアクション。複数の敵を巻き込んでフィニッシュまで決まれば、容易にＳＳＳランクになる

Swordmaster Lv3 Distortion ［ディストーション］

地上でR１ボタンを押しながら左スティック後方向＋○ボタン

>>> 攻撃力：C　SP：C

蝙蝠を集束させ、前方に向かって一気に放つという技。○ボタンを押している時間で蝙蝠の数が3段階に変化し、それに伴って威力も上昇する。またディストーションの蝙蝠はヒットしても消滅せず、敵を貫通して飛んでいくという性質がある。そのため、上手く敵を集められれば一気に殲滅することが可能だ。

⬅最大までためるにはかなり時間がかかるため、敵の攻撃が激しいと使いづらい。射程距離の長さを活かして離れたところでためよう

Column 武器切り替えでコンボに幅を持たせる

スタイリッシュコンボで高いランクを獲得するには、さまざまな要素が必要になるが、もっとも大事なのは同じアクションを連続して使わないことだ。本作では、アクションを使うと、その後数秒間はそのアクションを使ってもスタイリッシュポイントが加算されなくなる。つまり、ポイントを稼ぎたければ、多彩なアクションを満遍なく使わなければならないわけだ。これはアクションが苦手な人にとっては難問だろう。だが、武器切り替えを使えば、この問題はかなり緩和できる。片方の武器で一連の攻撃を行った後、切り替えて別の攻撃を行い、再び武器を戻して最後にポイントの高い技で締めれば、比較的容易にＳＳＳランクを狙えるのだ。武器切り替えは１ボタンでできるので、複雑な操作が苦手という人には是非オススメしたい。

⬅武器を切り替えながら△ボタンを連打しているだけでも、Ｓランク程度は簡単に取れるだろう

⬅スタイリッシュランクだけでなく、見た目が美しいコンボを構築するのにも役立つテクニックだ

>>> WEAPON

Beowulf

ベオウルフ

格闘技を主体とした戦いを得意とする閃光装具ベオウルフ。Mission 14で手に入るこの武器は、他の追随を許さない攻撃力を誇る代わりに、攻撃速度・範囲に劣るという特徴を持つ。そのため複数の敵を相手にするには不向きだが、ボス戦など1対1になる状況では高い戦闘力を発揮するだろう。なお、ベオウルフを装備していると攻撃力・防御力に突出した魔人へと変化することができる。

Combo I & II

[コンボ 1&2]

※右下表参照

ベオウルフのコンボは2種類。コンボ1のハイキックには敵を浮かせる効果があり、空中コンボを狙うことが可能。またコンボ2のかかと落としは、相手を叩きつける効果がある。なお、各攻撃は△ボタンを押し続けることで攻撃力を3段階まで上昇させられる。その場合の攻撃力・スタイリッシュポイントは括弧内のものとなる。

コンボ1：△△△ボタン
コンボ2：△△・△△ボタン
ハイパーフィスト：△△・△ボタン（連打）

コンボ1

ナックルアロー

攻撃力	B（B・A）
SP	A（SS・SSS）

ボディブロー

攻撃力	B（B・S）
SP	A（SS・SSS）

ハイキック

攻撃力	B（B・S）
SP	S（SSS・SSS）

コンボ2

百烈脚

攻撃力	D（D・C）
SP	D（C・C）

かかと落とし

攻撃力	A（A・SSS）
SP	S（SSS・SSS）

ハイパーフィスト

ハイパーフィスト

攻撃力	D・A
SP	D・SSS

——— Killer Bee ［キラービー］

空中で△ボタン

>>> 攻撃力：A　SP：S

空中から標的めがけて急降下し、強烈な跳び蹴りをお見舞いする。急降下中はつねに攻撃判定があり、軌道上にいるほぼすべての敵を貫通しダメージを与える。移動と攻撃が一体化していて非常に使いやすいアクションなので、積極的に使っていこう。なお、キラービーは△ボタンを押し続けても攻撃力を上げることができない。

⬅急降下の角度には限界がある。そのため標的が遠い場合は高く、近い場合は低い高度から繰り出すと当てやすいだろう

Crazy Combo　Hyper Fist ［ハイパーフィスト］

コンボ２（百烈脚）中に△ボタン連打

>>> 攻撃力：D・A　SP：D・SSS

コンボ２の百烈脚中に△ボタンを連打すると派生するクレイジーコンボ。左右の突きを高速で繰り出した後、叩きつけるような右パンチでフィニッシュする。連続突きの部分はダメージが低いが、△ボタンを連打することで時間を延長できるので、総合的にはかなりのダメージを与えられる。

⬅フィニッシュの振り下ろしパンチは、標的を吹き飛ばす効果がある。ストレイトなどですばやく接近して追い討ちをかけよう

Red Orb 7500　Beast Uppercut ［ビーストアッパー］

地上でR１ボタンを押しながら左スティック後方向＋△ボタン

>>> 攻撃力：B（B・S）　SP：S（SSS・SSS）

標的を真上に打ち上げるアッパーカット。単体でも高い攻撃力を持つが、浮いた相手に対して他のアクションでさらに追撃をかけることができる。少し前に踏み込んでから繰り出すため、攻撃発生は若干遅めだ。なお、△ボタンを押し続けていた時間によって、攻撃力が３段階に変化する。

⬅攻撃力、スタイリッシュポイントともに優れた技。攻撃発生時のスキが弱点だが、ダウンした相手に使うなどすれば問題ない

Red Orb ---,10000　Straight（& Level 2） ［ストレイト（& レベル2）］

地上でR１ボタンを押しながら左スティック前方向＋△ボタン

>>> 攻撃力：B（A・SS）　SP：S（SSS・SSS）

ターゲットに高速で接近し、渾身の力を込めたストレイトパンチを繰り出す。敵との間合いが離れているときに重宝する攻撃だ。ヒットすると相手を吹き飛ばす効果があり、△ボタンを押している時間で攻撃力が３段階に変化する。なお、レベルアップによる強化は移動距離だけで、攻撃力は変化しない。

⬅攻撃力・スタイリッシュポイントとともに高く、攻撃発生も速い。いうことなしの優れた技だ。あらゆる局面で狙っていける

Red Orb 15000　Rising Dragon ［ライジングドラゴン］

地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向＋△ボタンのあと、△ボタン

>>> 攻撃力：A　SP：SS

ビーストアッパーを習得するとカスタマイズ画面に出現する派生技。ためなしビーストアッパーの踏み込み中に△ボタンを押すとこのライジングドラゴンに変化する。敵を打ち上げるアッパーと同時に、自身も空中へ舞い上がる。入力に少しクセがあるので、上手く出せるまで練習しよう。

⬅リベリオンのハイタイムジャンプに相当する技。攻撃力が高いので、キラービーにつなげるだけでもかなりのダメージを与えられる

—— Divine Dragon [ディバインドラゴン]

地上でR1ボタンを押しながら左スティック後方向+△ボタンため押しのあと、△ボタン

>>> 攻撃力：B·D·B（A·C·B）　SP：S·C·B（S·C·B）

ライジングドラゴンの変形技。ビーストアッパーのためが2もしくは3段階あると派生し、段階によって攻撃力やヒット数が変化する。ヒットするポイントは打ち上げ、上昇、フィニッシュの3ヵ所で、ため2段階だと上昇部分が2ヒット、3段階だと最大5ヒットする。なお、ライジングドラゴンを習得済みでないと使用できない。

⬅ビーストアッパーで相手を打ち上げた後、回転しながら自身も上昇し追撃する。ためのスキをどうフォローするかが課題だ

Red Orb 20000 Air Hike [エアハイク]

空中で×ボタン

>>> 攻撃力：―　SP：―

空中で魔方陣を出現させ、それを足場にして再度ジャンプするというアクション。リベリオン、アグニ＆ルドラにも同様のアクションがある。原則的に着地するまでは1回しか使うことができず、キックジャンプとの併用は不可能。またリベリオン、アグニ＆ルドラで習得済みでもベオウルフで使うためには再習得する必要がある。

⬅マップ内の探索や移動に便利なだけでなく、攻撃回避にも役に立つ。またキラービーとの相性もよいので、早期習得が望ましい

Swordmaster Lv1 Zodiac [ゾディアック]

地上で○ボタン

>>> 攻撃力：A（S·SS）　SP：S（S·S·S）

左手に光のエネルギーを集束させ、それを飛ばしてダメージを与える攻撃。○ボタンを押している時間で攻撃力と射程距離が3段階に変化する。発動まで若干時間がかかるので、中間距離以上で使うとよいだろう。なお、遠距離攻撃扱いなので、ブラッドゴイルやヘル＝レイスにも効果がある。

⬅エネルギー弾に貫通能力はないが結構大きいので複数の敵にヒットすることも。なお、当たると相手を吹き飛ばす効果がある

Swordmaster Lv1 The Hammer [ハンマー]

空中で○ボタン

>>> 攻撃力：A　SP：S

組んだ両拳を振り下ろしてダメージを与える攻撃。ヒットすると相手は地面に叩きつけられる。リーチが短く、空中ということで当てづらい攻撃だが、攻撃力がかなり高く、多少無理しても狙っていく価値はある。ショートジャンプやライジングドラゴン後の追い討ちあたりが狙い目だろう。

⬅見た目は至ってシンプルだが、その攻撃力は侮れない。真下に敵を叩きつけるので、追い討ちをかけやすいのもグッドだ

Swordmaster Lv2 Volcano [ヴォルケイノ]

R1ボタンを押しながら左スティック前方向+○ボタン

>>> 攻撃力：A（A·SSS）　SP：S（SSS·SSS）

左拳に力をため、地面を強く叩いて光のエネルギーを放出する攻撃。光のエネルギーに触れたすべての敵にダメージを与え、吹き飛ばす。○ボタンを押している長さで攻撃力が3段階に変化するほか、空中でも出すことが可能だ。ただし、空中版はためることができず、つねに1段階のものと同じ性能になる。

⬅空中でも実行できるのは大きなメリット。攻撃力アップはできないが、地上で出すよりも攻撃発生までのスキが少なく使いやすい

Swordmaster Lv3 Real Impact ［リアルインパクト］

地上でR１ボタンを押しながら左スティック後方向＋○ボタン

>>> 攻撃力：SSS・SSS　SP：SSS・SSS

数々のアクションの中でもトップクラスの破壊力を秘めたベオウルフ究極奥義。ボディブロー、右アッパー、膝蹴りの３連続攻撃だが、起点のボディブローが外れると残りの技は発生しない。ボディブローは発生が極めて遅く、リーチも短いため当てるのが非常に難しいが、ストレイトなどでダウンさせた後を狙うと決めやすい。

⬅ボディブロー自体にはダメージはないが、その分右アッパーと膝蹴りの威力が凄まじい。絶対の一撃といわれるだけはある

Crazy Combo Tornado ［トルネイド］

リアルインパクト中に○ボタン連打

>>> 攻撃力：B・B　SP：D・SSS

リアルインパクトから派生するクレイジーコンボ。膝蹴りの後、その場で旋風脚を繰り出しダメージを与える。旋風脚部分とフィニッシュのかかと落としがあり、○ボタン連打で旋風脚の時間を延長可能だ。リアルインパクトからスムーズにつなげられれば、スタイリッシュランクは一気にＳＳＳまで到達するだろう。

⬅リアルインパクトからトルネイドのフィニッシュまでを耐えられる敵はほぼ皆無。ほとんどは途中で力尽きてしまうだろう

Column ロックオンシステムの詳細

Ｒ１ボタンだけを押してロックオンした場合、ダンテは自分にもっとも近い敵を選んでマーキングする。ただし、ロックオンするときに左スティックと併用（左スティックをやや早め）すると、多少距離が離れていても倒した方向にいる敵を優先的にロックオンするようになるのだ。最初にロックオンする標的をある程度制御できる分、ターゲット切り替えを使う手間が省けるので、乱戦時などで上手く使っていこう。

他にもロックオンにはいくつかの特性がある。その1つがカメラアングルを調整する効果で、カメラを操作できる場所では、標的を画面内に捉えるように動いてくれる。また敵以外にも武闘神像など、いくつかのオブジェクトもロックオン可能だ。ただ、これらは敵が出現している間はロックオンすることができない。

⬅左スティックを組み合わせることで、最初にロックオンする敵をある程度コントロールできる

⬅アルケニーを倒すと出現する小グモもオブジェクト扱い。アルケニー生存中はロックオン不可だ

Column ロイヤルキャンセルというテクニック

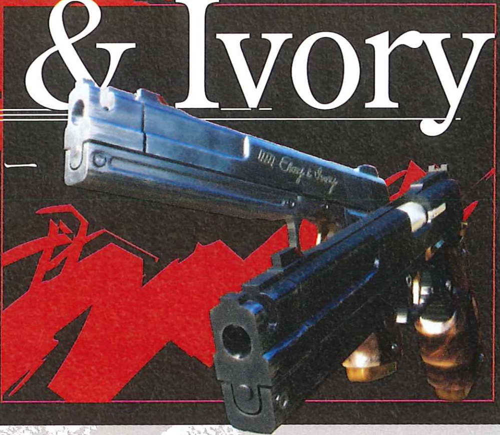
カリーナ＝アンやスパイラルは、撃った後の反動（攻撃硬直）が長く、少々使いづらい。だが、スタイルをロイヤルガードにして、タイミングよく□ボタンと○ボタンを交互に押すと、通常では有り得ない連射が可能だ。これはブロックが、攻撃硬直を軽減するという特性を利用したテクニックで、連射以外にもさまざまな行動に応用することができる。

⬅一瞬だけブロックして、すぐ次の行動を入力。通称ロイヤルキャンセルと呼ばれる技だ

Ebony & Ivory

>>> WEAPON

エボニー＆アイボリー



ダンテ自らの手によってカスタマイズされた拳銃。１発当たりの攻撃力は低いものの連射性能が非常に高く、歩きながらの射撃も可能なことから、初心者でも扱いやすい。

強化ポイント：攻撃力アップ
Lv1：100%　Lv2：120%(5000)　Lv3：150%（10000）

Normal Shot ［通常射撃］ □ボタン

>>> 攻撃力：D　SP：D

２丁で交互に射撃する。地上、空中を問わず射撃が可能で、コンボにも組み込みやすい。弾速が速いので、高速で移動する敵に対してもほぼ確実にヒットさせることができる。空中で射撃すると落下速度が遅くなるので、敵の攻撃を避ける手段としても使える。

⬅敵を直接攻撃する以外に、レディのミサイルやバージルのラウンドトリップなど、特定の攻撃に対する対抗手段としても非常に有効

Gunslinger Lv1　Twosome Time ［トゥーサムタイム］ 地上で左スティック任意方向＋○ボタン

>>> 攻撃力：D　SP：D

ダンテの正面と、正面、左右、背後のうちの任意の方向に対し、同時に射撃を行う。１体に対する攻撃力は低下するが、ボス以外の敵なら牽制になる。また、チャージショットをためながら、通常射撃の代わりとして使用することも可能だ。

⬅地上のみ使用可能だが、複数で出現する悪魔を同時に攻撃できる。２丁拳銃という特性を、存分に生かした攻撃といえるだろう

Gunslinger Lv1　Rain Storm ［レインストーム］ 空中で○ボタン

>>> 攻撃力：D　SP：D

ガンスリンガー専用のアクション。空中で回転しながら、真下に射撃する。○ボタンを連打すれば射撃時間が増やせるうえ、通常射撃を挟むことで数回攻撃できる。ボス戦などでの使用が効果的だ。スタイルレベルがアップすると、連射間隔が早くなる。

⬅真上への攻撃手段を持たない相手に対しは、一方的に攻撃できる。エアハイクなども使用すれば、結構なダメージを与えられる

Crazy Combo　Wild Stomp ［ワイルドスタンプ］ 地上かつダウン中の敵の近くで□ボタン連打

>>> 攻撃力：D・B　SP：D・SSS

倒れている敵を踏みつけながら銃を乱射する、クレイジーコンボ。最後に敵を蹴り飛ばし、これが当たった敵を吹き飛ばす。ヘル＝レイス、ヘル＝グリード以外の７ヘルズと、アビスに対してのみ使用可能な技だ。スタイリッシュゲージがたまりやすいのも特徴。

⬅スティンガーなどで吹き飛ばした敵の追い打ちとして使い、最後の蹴り飛ばしで寄って来る他の敵を巻き込むとベスト

Gunslinger Lv1-3 Charge Shot ［チャージショット］

□ボタンをため押しして離す

>>> 攻撃力：D　SP：D

弾丸に魔力を込めて攻撃力を高める技。□ボタンを連打することで、威力の高い弾丸を数発発射できる。スタイルレベルがアップすると、発射できる高威力の弾丸の数が増えていく。デビルアームズや通常射撃など、他の攻撃をしつつためることも可能だ。

⬅接近戦をしつつためておき、ハイタイムでコンボに組み込むのもよい。トゥーサムタイム中にためて、寄って来たほうに使うのも手

Gunslinger Lv1-3 Rapid Shot ［ラピッドショット］

□ボタン連打

>>> 攻撃力：D　SP：D

一定以上の弾を連射することで、射撃の威力を上昇させる。この武器の持ち味を殺すことなく攻撃力を上げることができるという、ある意味切り札ともいえる技だ。スタイルレベルがアップすると、威力が上がるまでに必要な射撃回数が少なくなる。

⬅技というより、ガンスリンガーならではの特性と考えよう。武器のレベルを上げていれば、多少強い敵が相手でもこれだけで戦える

720° ［720°］

フリーライド中に□ボタン連打

>>> 攻撃力：C　SP：C

フリーライド中に行えるエボニー＆アイボリー専用アクション。フリーライドに回転を加えつつ、エボニー＆アイボリーを乱射する。1発当たりのダメージが通常射撃の5倍とかなり高く、スタイリッシュポイントにも優れるので、積極的に狙っていこう。

⬅ヘル＝レイス、ヘル＝グリード以外の7ヘルズと、アビスに対してのみ使用可能。次の敵へ、すばやく向かうのに使用する

>>> WEAPON

Shotgun

シ　ョ　ッ　ト　ガ　ン

正面の広い範囲に散弾を発射する武器。広範囲の敵にヒットするが射程が短かく、弾丸が散らばるため遠くにいる敵には効果が低い。その反面、銃口にも攻撃力があるので、密着して撃てばかなりの威力だ。また、7ヘルズ程度なら吹き飛ばすことができる。

強化ポイント：散弾数アップ
Lv1：6発　Lv2：8発（10000）　Lv3：10発（20000）

Normal Shot ［通常射撃］

□ボタン

>>> 攻撃力：C（銃口）・D（散弾）　SP：C（銃口）・D（散弾）

散弾を発射する。射撃間隔が長くあまり連射はきかないが、地上、空中を問わず射撃が可能で、ボス以外の敵なら吹き飛ばすことができる。特性上、コンボに組み込むのにはやや不向き。逆に、複数の敵をまとめて壁際に追い込む場合などには、重宝するだろう。

⬅直撃した敵はかなり吹き飛ぶ。序盤で、ジャンプで逃げられない場所に追い込まれ、突破口を開きたい場合などでは役に立つ

Gunslinger Lv1-3 Fireworks
[ファイアワークス]

○ボタン

>>> 攻撃力：C（銃口）・D（散弾）　SP：C（銃口）・D（散弾）

ショットガンをヌンチャクのように振り回しながら、前後左右に射撃する。地上、空中を問わず使用可能な技だが、撃ち切るまで他の行動がとれなくなるので、とくに地上で使う場合は注意が必要。スタイルレベルがアップすると、連射間隔が速くなる。

⬅敵がかたまっているのが嫌な場合などに、真ん中へ飛び込んで使えば、違う方向へ吹っ飛ぶので1体ずつ相手にできる

Gunslinger Lv1-3 Charge Shot
[チャージショット]

□ボタンをため押しして離す

>>> 攻撃力：B（銃口）・D（散弾）　SP：B（銃口）・D（散弾）

魔力を散弾に込めて、威力を高める技。スタイルレベルがアップすると、ため押しの後に□ボタンを連打することで、高威力の散弾をレベルと同じ回数だけ発射することができるようになる。敵がまとまっている場合に使うと効果的だ。

⬅近接武器で攻撃すると分裂してしまうブラッドゴイルがまとまっている場合、同時に石化することができるので非常に重宝する

Gunslinger Lv1-3 Rapid Shot
[ラピッドショット]

□ボタン連打

>>> 攻撃力：C（銃口）・D（散弾）　SP：B（銃口）・D（散弾）

一定の回数以上続けて射撃をすることで、射撃の威力を上昇させる。スタイルレベルごとに威力が高まるまでに必要な射撃回数が異なり、レベル1では4回、レベル2では3回、レベル3では2回となっている。他の攻撃を挟むと、効果が切れるので注意しよう。

⬅ショットガンを連射する機会はあまりないかもしれないが、スタイルレベルが上がっていれば、それなりに有効だ

Gunslinger Lv3 Gunstinger
[ガンスティンガー]

地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン

>>> 攻撃力：C（突進）・B（銃口）・D（散弾）　SP：C（突進）・A（銃口）・D（散弾）

ショットガンを構えて突進し、敵に突き刺してチャージショットを発射する。リベリオンのスティンガーと同じ速度で突進するだけでなく、防御を無視する特性も同様のため、とくにリベリオン以外の武器を2つ装備している場合に重宝する。

⬅突進による攻撃力もあるばかりか、チャージショットを密着状態でぶち込むので、銃器の攻撃としては与えるダメージがかなり高い

Crazy Combo Point Blank
[ポイントブランク]

ガンスティンガー中に○ボタン連打

>>> 攻撃力：C（銃口）・D（散弾）　SP：A（銃口）・D（散弾）

ガンスティンガー中に、○ボタンを連打することで発生するクレイジーコンボ。ガンスティンガーの後に、さらにもう一発チャージショットをぶち込む。下級悪魔はもちろん、ボスランクの敵に対してもかなりのダメージを与えることができる。

⬅ガンスティンガーの威力が高いうえ、さらに至近距離からチャージショットをぶち込むとあって、ヘル＝バンガード相手にこの威力

>>>WEAPON

Artemis

アルテミス

月の女神の名を冠する武器で、魔力によって形成された矢を放つ。武器をレベルアップするか、スタイルレベルがアップすることで、同時にロックオンできる敵の数が、最大５体まで増加する。つねに複数で出現する７ヘルズやアビスに対して、とくに効果的な武器だ。

強化ポイント：最大ロックオン数アップ
Lv１：０　Lv２：+1(10000)　Lv３：+2(20000)

Normal Shot ［通常射撃］ □ボタン

>>> 攻撃力：C（単）・D（複）　SP：B（単）・D（複）

敵に向かって飛ぶ、光弾を発射する。どのスタイルであっても、□ボタンでため撃ちをすると、複数の敵をロックすることが可能だ。スタイルを選ばず、地上、空中を問わず使用できるので、なかなか便利だ。なお、単発で射撃すると、若干ながら攻撃力が高くなる。

⬅弾速もそれなりに速く敵がよろけるので、至近距離で使用しても問題ない。複数ロックして、全方位の敵を止められるのが強みだ

Gunslinger Lv1-3　Multi-lock ［マルチロック］ ○ボタン

>>> 攻撃力：D　SP：D

複数の光弾すべてを、各単体の敵に向けて発射する。□ボタンでのため撃ちとは異なり、同じ敵にロックを重ねて攻撃するので、ライフが高めな敵や、ボスクラスの敵と戦う際に使用するとよいだろう。

⬅ロックした敵との射線上に他の敵がいる場合は、その敵に攻撃がヒットする。奥の敵を狙う場合は、ジャンプしてから射撃しよう

Gunslinger Lv2　Sphere ［スフィア］ 地上でR１ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン

>>> 攻撃力：D　SP：C

突き出した銃口の先に、エネルギー球を作り出す。密着状態から当てると、最大で５発までヒットする。攻撃の発生が速く、７ヘルズ程度なら当たればよろけるので、コンボのフィニッシュとして使用し、次に説明するアシッドレインに派生させるとよい。

⬅攻撃の範囲もそこそこ広く、正面ならば複数の敵にヒットさせることも可能だ。よろけた相手に、さらなる追い打ちをかけよう

Crazy Combo　Acid Rain ［アシッドレイン］ スフィア中に○ボタン連打

>>> 攻撃力：A　SP：S

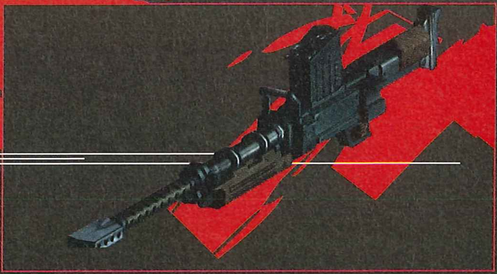
上空に光弾を撃ち上げ、少し間を置いた後に雨のように魔力の矢を降らせるクレイジーコンボ。○ボタンを連打することで、降り注ぐ矢の数を増やすことができる。矢の発生までにタイムラグがあるので、周囲の敵が怯んでいる間に特定の敵を狙うことも可能。

⬅無数の魔力の矢が、周囲の敵に対して雨のごとく降り注ぐ。光弾を打ち上げた後のスキは小さめなので、この間に切り込もう

>>>WEAPON

Spiral

スパイラル



強化ポイント：攻撃力アップ
Lv1：100%　Lv2：110%(7500)　Lv3：130%(15000)

高い威力の貫通弾を発射する、大口径の大型ライフル。他の銃器に比べて攻撃力が非常に高く、ソウルイーター程度が相手なら一撃で粉砕できる。また、当たると敵がダウンする。

Normal Shot ［通常射撃］　地上で□ボタン

>>> 攻撃力：B　SP：S

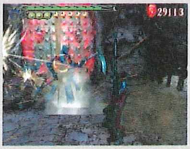
弾速はアルテミスよりやや速く、7ヘルズやアビスに当てるとダウンさせる。高威力の貫通弾が、射線上にいるすべての敵にヒットするのが特徴で、ライフが低い敵はもちろん、動きが遅いダムドチェスメンなどを直線状に捉えて使用すると、かなり有効だ。

⬅反動が大きいためか、近距離の敵を狙うと弾がやや上向きに発射される。複数の敵に当てる場合は、奥の敵をロックしよう

Gunslinger Lv1-3　Trick Shot ［トリックショット］　地上で○ボタン

>>> 攻撃力：C　SP：D

貫通弾を真上に発射し、壁や天井に反射した跳弾が敵を襲う。自動的に周囲の敵へヒットするので、敵に囲まれた場合に使うと効果的だ。スタイルレベルごとに跳弾の反射回数が異なり、レベル1では4回、レベル2では6回、レベル3では10回となる。



⬅発射後のスキは大きいが、複数回反射する跳弾での攻撃が非常に強力。ガンスリンガーならではの、非常に頼れる技だ

Gunslinger Lv3　Sniper ［スナイパー］　地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向+○ボタン

>>> 攻撃力：A　SP：SSS

狙いを定めた後、やや間を置いてから射撃する。ボタンを押してから射撃をするまでに若干のタイムラグがあるので、すばやく動き回る敵に対して使用するのは避けたほうがよい。真っ直ぐに接近してくる遠距離の敵に対しての使用が有効だろう。

⬅通常射撃に比べて速射性に欠けるが、攻撃力は2倍と非常に高い。動きが遅い敵に対して使用するのが一番効果的だ

Crazy Combo　Reflector ［リフレクター］　スナイパー中に○ボタン連打

>>> 攻撃力：B　SP：C

スナイパーの後に、当たった敵の周囲を跳弾が跳ね回るというクレイジーコンボ。技を覚えるられるのがスタイルレベル3ということで、跳弾が反射する回数や攻撃力の補正は、スタイルレベル3でトリックショットを使用した場合と、ほぼ変わらない。

⬅トリックショットがダンテの周囲を攻撃する技なら、リフレクターは遠距離の敵を攻撃する技。ただ、若干○ボタンの連射力が必要だ

>>> WEAPON

Kalina Ann
カリーナ＝アン

レディの母親の名前がつけられたミサイルランチャー。ミサイルを射出するだけあり、通常射撃の攻撃力は最大。巨大な爆風部分にも攻撃力があるため広範囲の敵を一掃できる。

強化ポイント：弾速力アップ
Lv1：— Lv2：1段階（5000） Lv3：2段階（10000）

—— Normal Shot ［通常射撃］ 地上で□ボタン

>>> 攻撃力：B（直撃）・B（爆風） SP：A（直撃）・C（爆風）

ミサイルを発射して攻撃する。ミサイルが飛行する速度はそれほど速くないが、ミサイルの発射自体が速いので問題ない。遠距離の敵を狙うより、近距離の敵にぶち当てるほうが確実だ。ヘル＝プライド程度の相手なら、一度にまとめて粉砕できる。

⬅威力が非常に高いが、魔力を込められないためかアーカム本体など、一部の相手に対してはまるで効果がないことがある

Gunslinger Lv1-3 Hysteric ［ヒステリック］ 地上で○ボタン

>>> 攻撃力：B（銃剣）・－（直撃）・D（爆風） SP：C（銃剣）・－（直撃）・D（爆風）

銃剣を地面に突き立てて固定し、無数のマイクロミサイルを発射する。発射されたマイクロミサイルが敵を自動で追尾するため、命中率は高い。スタイルレベルごとに発射される弾数が異なり、レベル1は6発、レベル2は8発、レベル3は10発となっている。

⬅マイクロミサイルが自動で目標に向かうことと、上空に向かって発射されることから、飛行している敵に対しての使用が効果的だ

Gunslinger Lv2 Grapple ［グラップル］ 地上でR1ボタンを押しながら左スティック前方向＋○ボタン

>>> 攻撃力：B（銃剣）・D（引き寄せ） SP：S（銃剣）・B（引き寄せ）

狙った敵に対して銃剣を発射し、その後にワイヤーで引き寄せる。銃剣の攻撃力がミサイル並みであるほか、ダンテと引き寄せた敵との間にいる敵も一緒に引き寄せてダウンさせるので、まとめて攻撃を加えることも可能だ。

⬅付近の敵を倒してしまったが、早く次の敵を攻撃してコンボを続行したい場合などに使用するのが、ベストといえる

Step 6 Items

ここからは、ゲーム中に登場するさまざまなアイテムについて説明していく。各アイテムの効力をしっかり把握し、有効に使用していきたい。

アイテム

アイテムの種類

ゲーム中に登場するアイテムは、オーブ、消費アイテム、キーアイテムの3種類。オーブは、体力や魔力の上限をアップしたり、一定量集めることで消費アイテムやアクションを購入できたりと、ダンテのパワーアップに欠かせないアイテムだ。消費アイテムは、体力や魔力の回復など、保険的な役割を果たすものが多い。キーアイテムは、その名の通りゲームを進めるうえで必要となるアイテムだ。

アイテムのカテゴリ

■**オーブ** レッドオーブとゴールドオーブ以外、その場で効力を発揮する。入手機会が多いアイテムだ。

■**消費アイテム** 一度使用するとなくなるアイテム。体力や魔力などを回復させるものがほとんど。

■**キーアイテム** ギミックなどを作動させるために作られたもの。特定の場所で入手して使用する。

Orb／オーブ

Red Orb レッドオーブ

悪魔の血が結晶化した赤色の魔石。神像に捧げることで、消費アイテムやアクションなどを手に入れることができる。

Green Orb グリーンオーブ

悪魔の体液が結晶化した緑色の魔石。失われた体力を、その場で復活させる。魔石の大きさにより、回復するライフが異なる。

White Orb ホワイトオーブ

悪魔の魂が結晶化した白色の魔石。失われた魔力を、その場で復活させる。魂が結晶化する悪魔はまれでなかなか入手できない。

Blue Orb ブルーオーブ

生命力が結晶化して生まれた青色の魔石で、体力の上限を増大させる。時空神像で入手する以外は、欠片を集めるしかない。

Blue Orb Fragment ブルーオーブの欠片

生命力の結晶であるブルーオーブの欠片。4つ集めると再結晶化し、はじめてブルーオーブとしての効力を取り戻す。

Purple Orb パープルオーブ

魔力が結晶化して生まれた紫色の魔石。D.T.ゲージの最大値が増える。時空神像で入手する以外の方法では手に入らない。

Gold Orb ゴールドオーブ

秘法によって生み出された金色の魔石。失われた魂を瞬時に召喚し、もとの肉体へと呼び戻す。

Item／消費アイテム

Vital Star S バイタルスターS

錬金術によって生み出された霊石。わずかではあるが、失われた体力を回復する効力がある。

Devil Star デビルスター

錬金術によって生み出された霊石の1つで、失われた魔力を回復させる効果がある。つねに1つは用意しておくと便利だ。

Vital Star L バイタルスターL

錬金術によって生み出された霊石。失われた体力を大幅に回復する。時空神像で手に入れる以外の入手機会はほとんどない。

Holy Water ホーリーウォーター

悪魔祓いの力を持つ神秘の聖水。魔界と相容れない力を持つアイテムだけに、マップ上で入手できるのはごくわずかだ。

アイテムの入手方法

アイテムを入手する方法は2つあり、1つはマップ上に落ちているものを回収していく方法。レッドオーブのように、同じ場所で何度も入手できるものと、ブルーオーブの欠片のように一度しか入手できないものの2種類が存在する。もう1つの入手方法は、時空神像やカスタマイズでレッドオーブと引き換えに購入する方法だ。アイテムを購入する場合は、1つ購入するごとに必要となるレッドオーブの数が増加していく。また、すべてのアイテムに所持できる最大数が決められており、それを超えて購入することはできない。なお、レッドオーブと引き換えに入手できるものには、さまざまなアクションも含まれている。

↑マップ上で入手が可能なアイテムの中でも、ブルーオーブの欠片だけはすべて回収しておきたい

時空神像、カスタマイズでのアイテム、アクション購入

ここでは、時空神像やカスタマイズでアイテムやアクションを購入するときに必要な、レッドオーブの数を掲載する。ダンテをパワーアップする際の、参考にしてもらいたい。

アイテム名	必要オーブ							最大所持数
	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目	7回目	
バイタルスターS	500	750	1200	1800	2500	3500	5000	30
バイタルスターL	2000	3000	4500	6000	7500	10000		30
デビルスター	3000	5000	7000	9000	10000			10
ホーリーウォーター	10000	15000	20000	25000	30000			30
ブルーオーブ	5000	10000	15000	20000	30000	50000		6
パープルオーブ	3000	5000	7000	9000	10000	20000	30000	7
ゴールドオーブ	10000	15000	20000					3

アクション名	必要オーブ
スティンガー レベル1	2500
スティンガー レベル2	10000
ドライブ	10000
エアハイク(リベリオン)	20000
リボルバー レベル2	15000
ウインドミル	7500
ジェットストリーム レベル2	10000
ジェットストリーム レベル3	15000
ワールウインド	7500
エアハイク(アグニ&ルドラ)	20000

アクション名	必要オーブ
リバーブショック レベル1	7500
リバーブショック レベル2	15000
バットライズ レベル2	10000
エアレイド	20000
ボリュームアップ	20000
ストレイト レベル2	10000
ビーストアッパー	7500
ライジングドラゴン	15000
エアハイク(ベオウルフ)	20000

アクション名	必要オーブ
エボニー&アイボリー レベル2	5000
エボニー&アイボリー レベル3	10000
ショットガン レベル2	10000
ショットガン レベル3	20000
アルテミス レベル2	10000
アルテミス レベル3	20000
スパイラル レベル2	7500
スパイラル レベル3	15000
カリーナ=アン レベル2	5000
カリーナ=アン レベル3	10000

Column オーブの結晶について

ゲームを進めていくとたまにお目にかかるこの物体は、近接攻撃をすることでレッドオーブを出す。さまざまなコンボを試してみたくなるところだが、なんとこの物体は決まった一定の数のレッドオーブを出すのでも、使用したコンボに応じてレッドオーブを出すわけでもない。実は、最初に近接攻撃を当ててから一定時間、攻撃した技の強さに応じてレッドーオーブを出しつづけるのだ。

←攻撃力が低い連打系の技で攻撃するより、一撃当たりの攻撃力が高い、基本コンボで攻撃するほうがよい

ブルーオーブを手に入れる

ブルーオーブは、ブルーオーブの欠片を4つ集めることで、入手することができる。マップ上に配置されているブルーオーブの欠片を入手する方法は、3種類ある。1つ目は、落ちているブルーオーブの欠片を直接入手する方法。2つ目は、武闘神像に規定のコンボを決め、破壊して入手する方法。3つ目は、シークレットミッションをクリアして入手する方法だ。これらをすべて入手すれば、ダンテの体力が8ゲージ分上昇する。ブルーオーブの欠片と武闘神像、シークレットミッションそれぞれの配置場所を、種類ごとに分けてすべて紹介していくので、是非入手にチャレンジしてほしい。

⬆入手が難しい場所に挑戦するときは、キックジャンプやエアハイクなど、アクションを総動員しよう

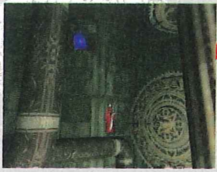
マップ上に配置されているブルーオーブの欠片　全10ヵ所

ここでは、マップ上に配置されているブルーオーブの欠片の場所を、すべて紹介していく。普通にミッションを進めるだけでは見落としがちな場所もあるので、1つずつチェックしながら確実に入手してこう。なお、ブルーオーブの欠片の入手に挑戦するときは、スタイルをトリックスターにしておくのがオススメだ。

[Mission 3]

市街地／スラム13番通り

キックジャンプで上ることさえできれば、ゲームを始めたばかりでも簡単に入手できる。



[Mission 4]

テメンニグル～2F～／天照す天文の間

出口のパイプの上へキックジャンプで上り、再度キックジャンプを使用して窪みへ飛び乗ろう。

[Mission 7]

テメンニグル～上層部～／虚空を掴みし闇の回廊

垂直ジャンプ後の落下を微妙に調整してアーチに乗り、エアハイクでさらに上る。

[Mission 8]

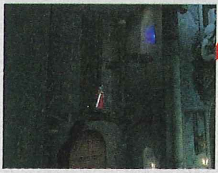
リバイアサン　胎内／リバイアサン　胃峡

奥の船の上にある。エアハイクやキックジャンプで、崖から船の舳先のほうへ飛び移る。

[Mission 9]

禁断の地～第1階層～／地底御苑

時空神像左上の窪みにある。キックジャンプ→横へウォールハイク→スカイスターで飛び込む。



[Mission 11]

禁断の地～第1階層～／礼拝堂参道

入り口脇のパイプを、エアハイクかキックジャンプを使って上っていくのが堅実な方法だ。

[Mission 14]

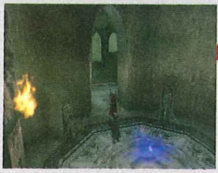
禁断の地～第1階層～／牢獄通路

ダムドチェスメンを倒して牢獄通路をクリアすれば、出口の手前の通路で入手できる。

[Mission 15]

テメンニグル～1F～／地下闘技場

ミッションの進行とは無関係だが、地下闘技場まで戻ると床の上に落ちている。



[Mission 17]

テメンニグル～上層部2～／天駆ける光の庭園

ミッションとは無関係だが、先へ進む前に2層目の扉へ入り、リフトまで戻ると入手できる。

[Mission 18]

魔界／甦りし亡者の冥府

ボスラッシュで登場するすべてのボスを倒して、石版の宝石を点灯させれば入手できる。

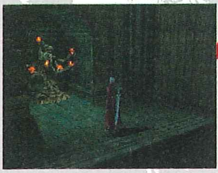
武闘神像を破壊して手に入れる　全10ヵ所

武闘神像を破壊するには、決められた装備で規定以上のコンボを決める必要がある。しかし、コンボゲージは同じ技を決めるだけでは上昇していかないので、複数の技をうまく組み込む必要がある。とくに、以下に紹介するような高ランクの武闘神像を壊す際は、使用可能な技が多いソードマスターでのチャレンジがオススメだ。

ミッション	武器名	必要ランク	エリア名	フロア名	ページ
3	リベリオン	B	市街地	スラム13番通り	P.072
5	ケルベロス	A	テメンニグル～2F～	深遠なる奈落の間	P.080
6	アグニ＆ルドラ	A	テメンニグル～中層部～	閉ざされし暗黒の回廊	P.086
7	リベリオン	SSS	テメンニグル～上層部～	昇降機関の間	P.090
8	ケルベロス	SS	リバイアサン～胎内～	リバイアサン　腸洞(D)	P.098
10	ネヴァン	B	禁断の地～第1階層～	大地底湖	P.106
11	アグニ＆ルドラ	SS	禁断の地～第1階層～	生贄搬送貨車　乗車場(北)	P.110
13	ネヴァン	SS	禁断の地～第3階層～	黒曜石通路	P.118
14	ベオウルフ	C	禁断の地～第3階層～	最深部礼典室　崩壊後	P.124
17	ベオウルフ	SSS	テメンニグル～上層部1～	撃ち貫きし魔柱の間	P.140

[Mission 7]
テメンニグル～上層部～／昇降機関の間

コンボ1と2の後に、ハイタイム、スティンガー、兜割り、プロップシュレッダーのうち、いずれか2つを挟んで繰り返す。

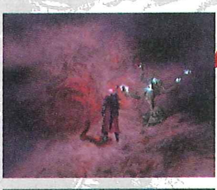


[Mission 11]
禁断の地～第1階層～生贄搬送貨車　乗車場(北)

コンボ1とコンボ3を軸に、ワールウインドからのスカイダンスやクロスソード、ジェットストリームなどを組み込んでいく。

[Mission 17]
テメンニグル～上層部1～撃ち貫きし魔柱の間

コンボ1とハイパーフィストを軸に据え、ライジングドラゴンからのキラービー、リアルインパクト、ストレイトを挟む。



[Mission 8]
リバイアサン～胎内～／リバイアサン　腸洞

コンボ2をメインに使用しつつ、リボルバー、ウインドミル、フリッカーなどを挟みながらコンボ1を決めていく。

[Mission 13]
禁断の地～第3階層～黒曜石通路

コンボ2からのジャムセッションでゲージを稼ぎつつ、リバーブショックとクレイジーロール、コンボ3を繰り返していく。

シークレットミッションをクリアする　全12ヵ所

シークレットミッションでは、規定の課題をクリアするのが目的。ブルーオーブの欠片が入手できるうえに、さまざまなアクションの練習にもなるので、以下を参考にすべてのクリアにチャレンジしてみよう。

ミッション	ミッション名	クリア条件	エリア名	フロア名
3	The Exorcist	制限時間内に敵を全滅せよ	市街地	スラム13番通り
5	Untouchable	ノーダメージで敵を全滅せよ	テメンニグル～2F～	浮揚せし八卦盤の間
7	Death From Above	20秒以上空中にいろ	テメンニグル～中層部～	閉ざされし暗黒の回廊
8	Devil's Teetor-totter	上空にあるブルーオーブの欠片を目指せ	リバイアサン　胎内	リバイアサン 胃峡
9	Destroyer	時間内に全ての設置物を壊せ	禁断の地～第1階層～	鍾乳洞
10	Flight of the Demon	時間内に全てのレッドオーブを収集せよ	禁断の地～第1階層～	大地底湖
11	Hang 10	時間内にブルーオーブの欠片を手に入れろ	禁断の地～第1階層～	歯車機関室
13	Tough Guys	敵を全滅せよ	禁断の地～第3階層～	螺旋階段
13	Target Practice	敵を一匹も逃すな	禁断の地～第3階層～	礼典準備室
16	Guiding Light	クリスタルパズルを解け	テメンニグル～中層部1～	覆われし太陽の間
17	On Pins And Needles	ブルーオーブの欠片までたどり着け	テメンニグル～上層部4～	虚空を掴みし闇の回廊
18	Final Ascension	ブルーオーブの欠片までたどり着け	魔界	絶望に続きし滅の羨道

Step 7 Advice

ここからは主に戦闘に関する情報を紹介していく。いずれもゲームを進めるうえで、有利になる事柄ばかりなので目を通してほしい。

プレイアドバイス

『Devil May Cry 3』の基本的な戦闘概念

戦闘の基本を成すのは、攻撃と回避の2点だが、このうちとくに大切なのは回避だ。本作は体力制なので、敵の攻撃を1発や2発受けてもダンテが倒れることはない。しかし、敵の攻撃は激しいので、少しでも回避を怠ると一気に体力が尽きてしまう。逆に、回避をマスターすれば、どの難易度にトライしてもいつか必ずクリアできる。そこでここでは、敵の攻撃を回避するうえで重要なポイントを中心に解説していこう。

⬅回避の腕が上達すれば、過去に苦戦した強敵も驚くほど楽に倒せるようになるだろう

攻撃硬直とキャンセルについて

ダンテが攻撃アクションを繰り出すと、攻撃判定が消えた後にわずかだが操作不能になる時間が生じる。これが攻撃硬直だ。攻撃硬直中は完全に無防備で、この間は敵の攻撃をほぼ確実に喰らってしまう。傾向として、単発の攻撃力が高いアクションほど攻撃硬直は長く、つまり大技ほど出した後の危険性が高い。だが攻撃硬直中にサイドロール、ジャンプ、ブロックといった特定の行動を取ることで、硬直を軽減してスキを減らすことができる。これが硬直キャンセルだ。攻撃アクションは、ダンテの前方にしか攻撃判定がないものがほとんど。背後から攻撃を受ける危険性がある場合は、キャンセルを活用してすばやく次の行動に移れるよう心がけよう。

⬅無敵時間があるサイドロールは優れたキャンセル手段。入力に失敗してもジャンプになるので、キャンセル自体は確実に成功する

➡ブロックはロイヤルガードを選んでいる必要があるが、一瞬だけ入力することで、ジャンプなどよりもすばやく次の行動に移れる

敵の攻撃を回避する方法

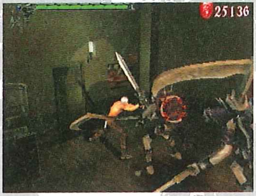
敵の攻撃を回避する手段はいくつかあるが、共通する概念は敵の攻撃範囲外に逃れることだ。主に使うのはサイドロール、各種ジャンプ、それに通常移動も立派な回避手段。また、スタイル限定だが、トリックスターのダッシュ、ロイヤルガードのブロックも優れた回避手段といえる。いずれの手段を用いるにせよ、攻撃を避ける際に大切になるのは敵の攻撃を察知することだ。敵は必ず攻撃の直前に予備動作を行う。それは鎌を振り上げたり奇声を上げたりと種類によってさまざまだが、それらをすばやく察知し、状況に応じた回避行動をとればよい。敵に関する知識を蓄え、的確な状況判断能力と正確なコマンド入力を鍛えていこう。

⬅無敵時間があるサイドロールとダッシュが抜きんでた性能。ただ、状況によっては他の手段のほうが次の行動に移りやすいことも

➡ダンテを見るのではなく、画面全体を見るように心がけると、敵の予備動作を察知しやすい。視野を広く保つよう心がけよう

通常悪魔との戦い

本作の戦闘を大別すると通常悪魔との戦闘とボス級悪魔との戦闘に分けられる。このうち通常悪魔との戦闘は複数の敵を相手取る状況が基本で、異なる種類の敵が同時に出現することも多い。この手の戦闘でのポイントは２つ。その１つは敵をまとめることだ。ダンテの近距離攻撃のほとんどは攻撃範囲内にいる敵すべてにダメージを与えられる。よって、敵が狭い範囲に固まっているほうがダメージを与えやすい。敵の動向も監視しやすいので、立ち位置を調節してできるだけ有利なポジションに移動してから攻撃を開始しよう。もう１つのポイントは敵を倒す順番を考えること。異なる種類の敵が出現した場合、どの敵から倒せば楽になるのかをつねに考えつつ戦おう。



⬅複数の敵と戦う場合は、ポジション取りが最優先次項。自分がもっとも有利に戦える位置を考えながら戦う

Column 通常悪魔のアルゴリズム

通常悪魔はダンテの行動やスタイルに対応して、さまざまな行動を取るよう設定されているが、そのうちもっとも重要なのは「原則的に画面外にいる敵は攻撃行動をとらない」ということだ。そのため、カメラアングルの関係で少々見づらい場所でも、画面内にいる敵の行動を注視していれば、理不尽な攻撃を受けることはない。ただ、画面内にいる敵が攻撃行動によっていったん画面外へ出た後や、攻撃行動中にダンテが移動して画面外に出てしまった場合は攻撃を続行する。そのため死角から攻撃を受けたように思える状況はあり得る。

⬅この法則を利用し、わざと敵を画面外に追いやっておくと、通常悪魔戦でも1対1に近い状況を作り出せる

ガード・弾き返しへの対処

通常悪魔の中にはこちらの攻撃をガードしたり、弾いたりする者がいる。このうちガードは短時間で一定の攻撃力をぶつければ崩せるので、対処法としては強引に連続攻撃してガードを崩すか、敵がガードできないタイミング（敵の攻撃中及び攻撃硬直、背後から攻撃するなど）を狙うとよいだろう。一方、弾き返してくる場合は、その後反撃してくる可能性が高い。よって無理に攻めるのは避けて、いったん回避行動をとってから、次の攻撃チャンスを待つのが基本だ。ただ、弾き返しをしてくる悪魔はごく一部なので、160ページからの悪魔ファイルを参考にして対処法を覚えてしまうのが手っ取り早いだろう。

⬅ガードは一定以上の攻撃力を加えると崩すことができる。頻繁にガードしてくる相手には魔人化して連続攻撃するのが楽だ

➡ヘル＝ラストやヘル＝バンガードのように攻撃を弾いてくる敵は少ない。それぞれへの対処法を覚えてしまったほうがよい

Column カウンターを狙え！

敵の攻撃予備動作中に、一定以上のダメージを与えると攻撃を中断させることができる。これを利用し、いったん発動されると回避が難しい攻撃をしてくる相手に対しては、先手を打って予備動作の間に潰してしまうというのも１つの手だ。ただ、この戦法はダムドチェスメンなど、こちらの攻撃で怯まない相手には効果がない。その場合は、普通に回避するのが無難だ。

⬅攻撃予備動作中はこちらの攻撃がヒットしやすい。リスクはあるが、同時にチャンスでもあるということだ

ボス級悪魔との戦い

通常悪魔との戦闘とは異なり、ボス級悪魔との戦闘では基本的に1対1の状況になる。また攻撃予備動作は察知しやすいものの、攻撃パターンが豊富で回避自体が難しく、喰らったときのダメージも大きい。だが、ボス戦では必ず勝ちパターン（といってもハメのようなものではない）のようなものが存在し、それさえ見いだせれば驚くほど楽に勝てるようになる。たいていは特定の攻撃を回避すると、こちらの攻撃チャンスが用意されていて、そこを的確に突くことで大ダメージを与えられる、という感じになっている。当然、ボスによって攻撃チャンスは異なるので、160ページの悪魔ファイルを参考にしっかり研究しておこう。

⬅一見、勝ち目がないように感じるボスでも、必ず弱点が用意されている。まずはそれを知ることが重要だ

➡弱点を見つけたからといって安易に倒せるわけではない。熾烈な攻撃を確実に回避するテクニックも必要だ

デビルトリガーを惜しまずに使う

魔人化は、ダンテのステータスを大きく上昇させ、さらに体力回復などの恩恵も得られるようになる優れたモードだ。魔人状態はD.T.ゲージを消耗するが、D.T.ゲージは戦っていれば勝手にたまっていくので、惜しまず使ったほうが結果的に楽なことが多い。ただ、攻撃によるD.T.ゲージの回復はスタイリッシュゲージと連動していて、スタイリッシュポイントが入らない状況下（次ページ参照）ではD.T.ゲージが回復しにくい点に注意しよう。なお、魔人状態で上昇するステータスは装備している武器によって若干増減する。ただ、魔人状態でのステータスよりも、武器によるアクションのほうが重要なので、あまり気にする必要はないだろう。

⬆スタイリッシュな戦いを心がければD.T.ゲージはおのずとたまり、頻繁に魔人化できるようになる

魔人化の利点

- 体力が徐々に回復する
- 攻撃力、攻撃速度が上昇し、敵をよろけさせやすくなる
- 防御力が上昇し、攻撃を受けてもよろけにくくなる
- 移動スピードが上昇

Column 高難易度モードでの戦闘のコツ

NORMALでは容易になぎ倒せていた通常悪魔も、HARD以上では途端に手強い相手になる。ボスも行動パターンが増えたり、攻撃範囲が広がったりと、より高い技術が要求される。これらの高難易度モードでは、とにかく無理をしないことだ。とくに1発が命取りとなるDANTE MUST DIEでは、わずかなミスも許されない。臆病なほど回避に気を遣い、慎重にプレイしよう。

⬅1発でゲージの半分を持って行かれるDANTE MUST DIE。通常戦闘でも気を抜くことは許されない

スタイリッシュコンボを狙う

本作の大きな特徴であるスタイリッシュコンボは、単なる自己満足のシステムではなく、ゲームを有利に進められるという意味合いもある。スタイリッシュコンボを狙うメリットは、レッドオーブを多数獲得できることとD.T.ゲージが回復しやすいことの2つ。レッドオーブが速くたまればそれだけダンテの強化も速くなり、何度も魔人化できる。ある程度操作に慣れたら積極的に狙っていこう。

⬅意識して狙うことで、戦闘はどんどん有利になっていく。思い通りに決まれば爽快も格別だ

スタイリッシュコンボの成立条件と評価基準

いくつかの攻撃を連続してヒットさせると、画面右上にDope!やAlright!といった文字が出る。これがコンボ表示でスタイリッシュコンボの評価が始まったサインだ。その後、コンボ表示の下にあるスタイリッシュゲージがなくなる前にさらに攻撃を当てると、その攻撃に設定されているスタイリッシュポイントが加算されてゲージが伸び、一杯になるとコンボランクが上昇、文字表示も変化する（右記コンボランクの種類参照）。ただし、ゲージを伸ばすには単に攻撃を当てればよいというわけではない。そのコンボ中で使用した技は、一定時間、評価対象外になるというルールがあるからだ。そのため、同じ攻撃を繰り返しているとゲージは増えるどころか減る一方となり、やがてコンボは終わってしまう。つまり、コンボを継続するには、異なる技を組み合わせて攻撃し続けなければならないのだ。また、コンボ中にダメージを受けると大幅なポイント減になるので、この点にも注意を払うべきだろう。ちなみに、ランクが高いほどランクアップに必要なポイントは増え、逆にゲージの減るスピードは速くなる。よって、ＳＳ以上の高ランクを獲得するには、コンボ終盤にポイントの高い大技を繰り出すのが有効だ。

コンボランクの種類

●Dope!➡●Crazy!➡●Blast!➡●Alright!➡●Sweet!➡●SShowtime!!➡●SSStylish!!

コンボランクを上げるコツ

■同じ技を続けて使わない
■ダメージを受けない
■ランクが高くなったら大技で一気にポイントを稼ぐ

⬅同じ技を繰り返しているだけではゲージは増えない。異なる技を組み合わせることが必要だ

⬅スタイリッシュポイントは攻撃が当たった分だけ加算される。複数の敵にまとめて当てると効果的だ

ミッションリザルトについて

ミッションをクリアすると、クリアタイム、取得レッドオーブ数、獲得スタイリッシュポイント、受けたダメージ、アイテム使用の5つの要素からそのミッションの総合成績が割り出される。評価はD～Sの5段階で、すべてのカテゴリでSを取るとトータルランキングでSSと表示される。すべてのミッションでSSを取ることは非常に難しいが不可能ではないので、腕に自信があるならトライしてみよう。

⬅各カテゴリはミッションごとに細かく基準値が設けられており、それに比較してランクが決まる

スタイリッシュコンボを華麗に決めろ!

ここでは、このゲームの楽しみでもあるスタイリッシュコンボについて、その決め方を分析していく。独自のコンボを開発するための指針にしよう。

[スタイリッシュコンボを決めるためには]

スタイリッシュコンボを決めるためには、いくつかの抑えておきたいポイントがある。ここでは、それらについて解説していく。また、代表的なコンボの例と思われるものを3パターン紹介。各項目を理解して、独自のコンボの開発に役立ててほしい。ただし、これから述べる事柄をしっかり把握していても、攻撃する敵の体力や使用している装備によっては、限界があることも覚えておこう。

Point 1 技の特性を把握する

技の中には、敵を吹き飛ばしたり高く打ち上げたり、他の技に派生したりと、さまざまな特性を持つものがある。これらを把握せずに華麗なコンボを組み立てることは、厳しいといってよいだろう。まずは、使用を考える技の特性を把握して、その技を当てた結果敵がどのような状態になるのかを知っておく必要がある。スタイル独自の技なども考慮しつつ、理想的なスタイリッシュコンボをシミュレートしてみよう。

吹き飛ばし

⬅当たると敵が吹き飛ぶため、コンボに組み込みにくい。基本的に不向きな技だ

ハイタイム

➡敵を高く浮かせる技。銃器や空中、地上でさまざまな追い打ちが入れられる

Point 2 攻撃のつながりを考える

単純にコンボを決めるだけならば、ダウンした敵を攻撃し続けるだけでもよい。しかし、どうせ決めるなら格好よくというのが本音だろう。そこで、コンボを決めるうえで、個々の技から他の技へどう攻撃をつなげられるかを知ることが重要。これを確認しておけば、より華麗なコンボを決められるようになる。つなげ方を考えることが、コンボ作成への近道だ。

【コンボ中の武器チェンジ】

➡装備によって、落ちてくる敵へのつながりやすさなどが違うので、いろいろ試してみよう

⬅吹き飛ばし属性以外の技なら、異なる武器にチェンジしても攻撃をつなげていくことが可能

【ハイタイム後の攻撃】

Point 3 状況に応じて組み立てる

そうはいっても敵がいなければ始まらないので、状況によっては思うようにコンボを決められないこともある。そこで、想定される状況に応じて、対応した複数のコンボを考えておくのもよいだろう。また、基本となるコンボパターンを固めつつも、そこから派生させる形でのバリエーションを考えておくのもよい方法だ。1つの流れにこだわることなく、柔軟に対応していこう。

【単体が相手の場合】

➡複数の敵がかたまっている場合は、範囲が広い技でまとめて攻撃するほうがよい

⬅相手が単体なら腕の見せ所。日ごろ考えているあんなコンボやこんなコンボを試すときだ

【乱戦時の場合】

スタイリッシュコンボのパターン一例

スタイリッシュコンボのパターンとしては、状況や使用する技などに応じて、ある程度の傾向が出てくる。一番わかりやすいのは単体の敵にスタイリッシュコンボを決める場合で、通常のコンボ技からハイタイム系の敵を浮かせる技につなげ、その後に銃器やジャンプ攻撃などで追い打ちを加えた後、落下する敵に再びコンボを決めるパターン。敵のライフには限りがあるので、実はスタイリッシュランクはそれほど稼げない。しかし、もっとも見栄えがよいタイプだろう。2つ目は、一度に複数の敵を相手にする乱戦時のスタイリッシュコンボで、特定の敵にこだわらず、複数の敵に対して同時に攻撃を加えていく。見た目は地味ながら、複数の敵に攻撃を当てていくことが多い関係で、比較的スタイリッシュランクは稼ぎやすいパターンだ。最後は、複数の敵を相手にしつつも、個別にスタイリッシュコンボを決めていくパターン。これができるようになるのが最終目標だ。

パターン01 リベリオン＆アグニ＆ルドラ

⬅リベリオンでコンボ2を入れて、4段目をハイタイムに変更

⬅エリアルレイブから武器チェンジをして、スカイダンスを入れる

⬅スカイダンスを途中から銃撃に変え、銃撃しつつ武器チェンジ

⬅着地したら、プロップシュレッダーで再度浮かせ直す

⬅武器をアグニ＆ルドラにチェンジし、ツイスターでフィニッシュ

パターン02 ベオウルフ＆ネヴァン

⬅空中から、飛び蹴りのキラービーで敵の真っただ中へ突撃

⬅敵の懐へ入ったら、ベオウルフのコンボ1を出し切らないよう攻撃

⬅同じくベオウルフコンボの2発目。武器をネヴァンにチェンジ

⬅武器チェンジをしたら、レバーを入れつつ攻撃ボタンを連打

⬅ジャムセッションが発動して、敵をガンガン蹴散らす!

パターン03 ケルベロス＆カリーナ＝アン

⬅一番近い敵にグラップルを使用。銃剣を打ち込む

⬅ワイヤーを引いて、銃剣ごと敵も一緒に引き寄せる

⬅引き寄せた敵は一時的に放置し、接近中の別の敵を迎撃

⬅引き寄せた敵が起き上がるが、まとめてケルベロスで攻撃

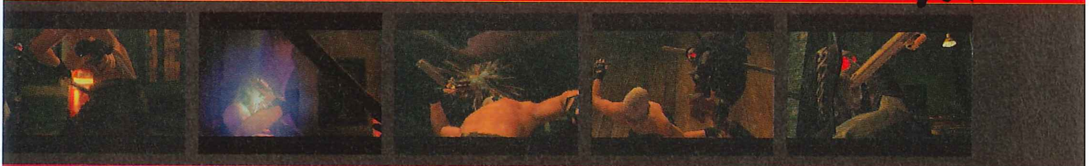
⬅コンボ2を派生させてサテライトで敵を吹き飛ばし、安全を確保

Devil May Cry 3

MISSION

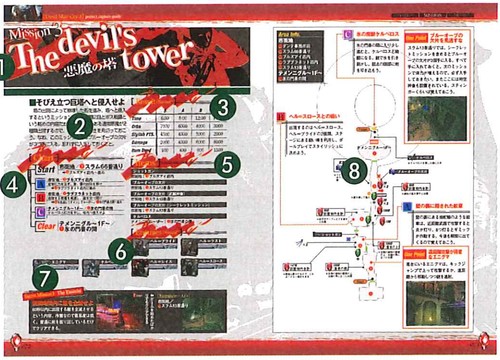
ミッション攻略

P.062~P.159



Extra Manual
ミッション攻略の見方

ここからは全20ミッションの攻略を行っている。マップ上の記号など簡易化しているものがあるので、まずはこのページで各項目やアイコンの意味を把握しておいてほしい。



❶ミッションタイトル：そのミッションのタイトル。欧文と和文がある。

❷クリア条件と概要：そのミッションのクリア条件と、概要についての記事。

❸Result (Normal)：そのミッションのNORMALモードでのランキング条件。タイム、オーブ、スタイリッシュポイント(SP)、ダメージ、アイテム使用の5カテゴリで、オーブとスタイリッシュポイントは表記以下、それ以外は表記以上の得点を取ると該当ランクになる。また各アイテム使用によるマイナスポイントは、バイタルスターS(200)、バイタルスターL(400)、デビルスター(200)、ゴールドオーブ(500)、ホーリーウォーター(200)となっている。

❹Chart：そのミッションでやるべきことをまとめたチャート。基本的に最短ルートで構築してあり、場合によってはチャート通りの順番ではなくても構わない場合がある。ちなみに、チャートに含まれているのはキーアイテム、武器の取得＆使用、強制戦闘、青い扉や特定の装置を作動させるなどで、バイタルスターSやブルーオーブの欠片といった消耗品、オーブの入手は加味していない。またアルファベットの色は大まかな行動内容を表している。詳細は以下の通り。

- ■色…キーアイテム、武器の入手、もしくは使用
- ■色…青い扉や特定のギミックを作動させる
- ■色…強制戦闘(赤い扉)
- ■色…ボス戦闘

❺Items：そのミッションで入手可能なキーアイテム、及びブルーオーブの欠片など一度入手したら配置されなくなるアイテム(ブルーオーブの欠片など)の一覧。なお、一度しか入手できないアイテムは、最速で取れるミッションにのみ記載。

❻Enemies：出現する悪魔の名称と悪魔辞典へのリンク。

❼Secret Mission：そのミッションで侵入可能なシークレットミッションの囲み記事。最速で入れるミッションにのみ記載。

❽Map：各ミッションのマップと簡単な注釈。マップ上のアイコンについては次ページを参照。

<Reference>：各ミッションのマップページの後に、そのミッションのより詳しい情報を解説している。解説項目は、「マップページ情報補足」「ブルーオーブの欠片関係」「レッドオーブ関係」「その他ポイント」と4種類あり、ミッションの特徴にあわせて、重要情報を抜き出してわかりやすく解説している。とくに初めてプレイする人は、ここをよく読んでゲームを進めよう。

■全ブルーオーブの欠片一覧

No.	Title	タイトル	ブルーオーブの欠片	武闘神像	シークレットミッション	ページ
Mission 1	A crazy party	狂宴への誘い				P.068
Mission 2	The blood link	血の邂逅				P.069
Mission 3	The Devil's tower	悪魔の塔	1	1	1	P.072
Mission 4	The uninvited one	招かれざる者	1			P.076
Mission 5	Of devils and swords	悪魔と剣		1	1	P.080
Mission 6	Family ties	家族の絆		1		P.086
Mission 7	A chance meeting	再会の歓び	1	1	1	P.090
Mission 8	A renewed fear	新たなる力	1	1	1	P.098
Mission 9	Faded memories	古の街で	1		1	P.102
Mission 10	The job	責任ある者		1	1	P.106
Mission 11	Revenge	復讐の誓い	1	1	1	P.110
Mission 12	Hunter and hunted	襲う者、襲われる者				P.114
Mission 13	Chaos' warm welcome	混沌の始まり		1	2	P.118
Mission 14	Drive!	遙かなる飛翔	1	1		P.124
Mission 15	The gatecrasher	開かれた魔道	1			P.130
Mission 16	Win or lose	勝者と敗者			1	P.134
Mission 17	Inner-demons	自己との対峙	1	1	1	P.140
Mission 18	Invading hell	魔界への侵入	1		1	P.148
Mission 19	Forces collide	力と力				P.152
Mission 20	Screaming souls	吠える魂				P.156

■マップアイコンの見方

Area Info.
テメンニグル～2F～
❶邂逅せし災いの広間
❷天照す天文の間
── エリアでくくり、そのエリアの中の各部屋の名称を表記

❷ ── エリアインフォに対応した番号

100 ── レッドオーブ。数字は個数

300 設置物内合計 ── 隠しレッドオーブ。設置物内もしくは出現タイプ

── オーブの結晶

武闘神像 ── 武闘神像。対応する武器がひと目で分かる

── 時空神像

── 紋章

ショットガン ── 一度しか入手できないアイテム

── グリーンオーブ。設置物内にあるタイプ。大中小の3タイプがある

BOSS ── ボスが登場する部屋

secret ── シークレットミッション入口

ⓐ ── マップのつながりを示す

Start / Finish ── ミッション開始地点と終了地点

Key Item キーアイテム

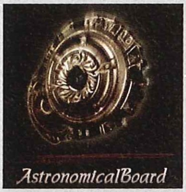
キーアイテムはミッションの進行に欠かせないアイテムのカテゴリだ。エレベーターが使えるようになったり、特殊な扉を開いたりするものがほとんどで、さまざまなギミックを作動させて、ダンテの行動範囲を広げるのが主な役割となる。

また、キーアイテムは一部の例外を除き、入手したミッションのどこかで使うことになる。キーアイテムを使うには、所持した状態で指定のオブジェクトを調べれば自動的に使ってくれるので、どこでどれを使うか迷うということはあまりないだろう。

なお、キーアイテムを入手した直後にゲームオーバーになった場合、コンティニューすれば大抵はキーアイテムを取った直後からのスタートとなる。ただし、まれに入手する直前まで戻されてしまうこともあるので、コンティニューしたときはアイテム画面で持っているかどうかを確認したほうがよい。

⬅キーアイテムを入手した場合、必ずどこかにそれを使う場所があるということを覚えておこう

⬅現在所持しているキーアイテムは、サブ画面内のアイテム画面（方向キー上）で確認することができる



Mission 4 >>>Astronomical Board

常闇の天文番

テメンニグル~1F~／
天照す天文の間

《備考》
入手した時点でミッションクリア。Mission5で、テメンニグル~2F~／邂逅せし災いの広間の装置に使用。

Mission 5 >>>Vajura

ヴァジュラ

テメンニグル~1F~／
邂逅せし災いの広間

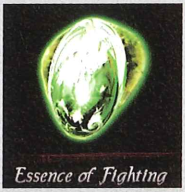
《備考》
常闇の天文盤使用後に入手可能になる。テメンニグル~1F~／生ける影像の間で、中2階にある歯車に使用。

Mission 5 >>>Soul of Steel

荒ぶる鋼の魂

テメンニグル~1F~／
生ける影像の間

《備考》
所持していると、テメンニグル~2F~／深遠なる奈落の間で階段崩落跡を歩ける。同フロア南側の窪みに使用。

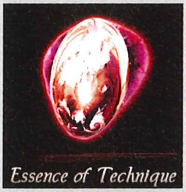


Mission 6 >>>Essence of Fighting

闘争の真髄

テメンニグル~中層部~／
闘の試練の間

《備考》
テメンニグル~中層部~／沈黙せし女神像の間で使用。他の真髄が最低1つは必要。

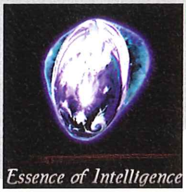


Mission 6 >>>Essence of Technique

絶技の真髄

テメンニグル~中層部~／
技の試練の間

《備考》
テメンニグル~中層部~／沈黙せし女神像の間で使用。他の真髄が最低1つは必要。



Mission 6 >>>Essence of Intelligence

叡智の真髄

テメンニグル~中層部~／
知の試練の間

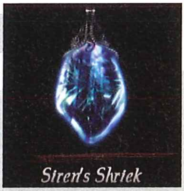
《備考》
テメンニグル~中層部~／沈黙せし女神像の間で使用。他の真髄が最低1つは必要。

Mission 7 >>>Orihalcon Fragment

オリハルコンの欠片

テメンニグル~2F~／
全知を統べし蔵書の間

《備考》
南側にいるダムドポーンの下に隠されている。テメンニグル~上層部~／昇降機関の間で使用。

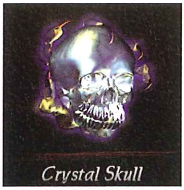


Mission 7 >>>Siren's Shriek

セイレーンの慟哭

テメンニグル~上層部~／
静寂なる霊安の間

《備考》
強制戦闘に勝利すると祭壇に出現。テメンニグル~1F~／邂逅せし災いの広間の紅蓮の炎を消すのに使用。

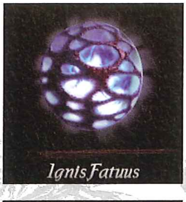


Mission 7 >>>Crystal Skull

水晶のドクロ

テメンニグル～1F～／
呪いし髑髏の間

《備考》
髑髏の球体を破壊すると出現。テメンニグル～上層部～／頂に導きし髑髏の回廊で使用。

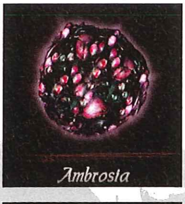


Mission 8 >>>Ignis Fatuus

嫉妬の炎

リバイアサン～胎内～／
リバイアサン　邪眼房

《備考》
強制戦闘後に出現。入手するとエリア内が暗くなる。リバイアサン～胎内～／リバイアサン　心臓核で使用。

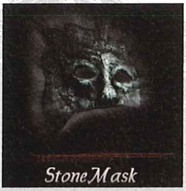


Mission 9 >>>Ambrosia

禁断の果実

禁断の地～第1階層～／
食料保存庫（北）

《備考》
禁断の地～第1階層～／鍾乳洞で使用。

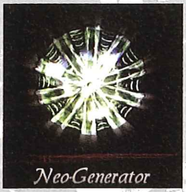


Mission 10 >>>Stone Mask

石仮面

禁断の地～第1階層～／
鍾乳洞

《備考》
禁断の地～第1階層～／大地底湖で使用。



Mission 10 >>>Neo-Generator

永劫機関

禁断の地～第1階層～／
大地底湖

《備考》
禁断の地～第1階層～／可動双児橋に入ると自動的に使用。以後、同フロアの形状が変化する。

Mission 12 >>>Hywire Neo-Generator

狂った永劫機関

禁断の地～第1階層～／
生贄拷問室

《備考》
Mission12開始時に自動的に入手。所持中はD.T.ゲージが減らない代わりに、徐々に体力を失う。

Mission 13 >>>Orihalcon

神石オリハルコン

禁断の地～第3階層～／
礼典準備室

《備考》
光を導くパズルを解くと入手可能になる。禁断の地～第3階層～／黒曜石通路で使用。

Mission 15 >>>Orihalcon Fragment

オリハルコンの欠片

テメンニグル～2F～／
礼拝堂参道

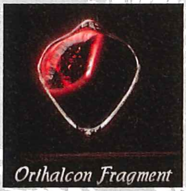
《備考》
テメンニグル～2F～／可動軸内昇降機で使用。これ以外に2つのオリハルコンの欠片が必要。

Mission 15 >>>Orihalcon Fragment

オリハルコンの欠片

テメンニグル～2F～／
食料保存庫（北）

《備考》
テメンニグル～2F～／可動軸内昇降機で使用。これ以外に2つのオリハルコンの欠片が必要。



Mission 15 >>>Orihalcon Fragment

オリハルコンの欠片

テメンニグル～2F～／
円刃通路（南）

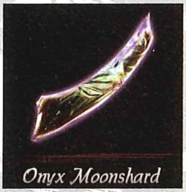
《備考》
テメンニグル～2F～／可動軸内昇降機で使用。これ以外に2つのオリハルコンの欠片が必要。

Mission 16 >>>Golden Sun

黄金の太陽

テメンニグル～中層部 1～／
覆われし太陽の間

《備考》
髑髏の球体を破壊すると入手できる。テメンニグル～中層部1～／太陽と月の回廊で使用。

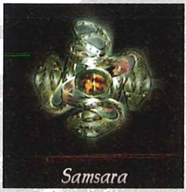


Mission 16 >>>Onyx Moonshard

漆黒の三日月

テメンニグル～中層部 1～／
罪深き囚人の間

《備考》
2つの髑髏の球体をぶつけると入手可能に。テメンニグル～中層部1～／太陽と月の回廊で使用。



Mission 19 >>>Samsara

輪廻の彫像

魔界／終わりなき無間の冥府

《備考》
強制戦闘に勝利すると入手可能になる。魔界／錯乱せし魔鏡の冥府で使用。使うと鏡扉の行き先が変化。

Mission — >>>Amulet

アミュレット

ダンテ初期所持アイテム

《備考》
ダンテの母親の形見。カテゴリはキーアイテムだが、アイテム画面に表示されることはない。

Mission 1 A Crazy Party 狂宴への誘い

■狂気の誘いに血の返答をせよ

事務所内に次々と出現する悪魔を全滅させる、という内容。とくに注意すべきことなどはなく、ダンテの操作を確認しながら片っ端から倒していけば、すぐにクリアとなるだろう。最後の敵を倒し、その敵が落としたレッドオーブを手に入れると（もしくは時間で消滅すると）ミッションクリアとなる。

[Chart]

- **Start** 市街地／❶ダンテ事務所
- **A** 市街地／❶ダンテ事務所　事務所内に出現する悪魔を殲滅しろ
- **Clear** 市街地／❶ダンテ事務所

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	1:40	2:00	2:20	2:40
Orbs	1700	800	600	500
Stylish PTS.	5000	4000	3000	2000
Damage	1	700	1500	2500
Item Used	100	400	900	1500

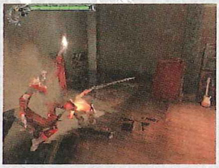
[Items]

Nothing

[Enemies (Normal)]

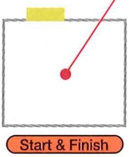
ヘル＝プライド P.164

ヘル＝ラスト P.170



Area Info.

市街地
❶ダンテ事務所



A 押し寄せる悪魔をなぎ払う

出現するのはヘル＝プライド17体とヘル＝ラスト6体。ヘル＝ラストの遠距離からの突進に注意しつつ戦おう。

The blood-link
Mission 2
血の邂逅

■群がる悪魔に鉄槌を下せ

ダンテ事務所前で繰り広げられる戦い。Mission 1と似ているが、通常悪魔を全滅させると最後にヘル=バンガードが出現し、ボス戦闘に突入する。通常悪魔との戦闘で体力を減らされていると苦戦するので、広めの空間を上手く使って、ダメージを受けないように戦おう。

[Chart]

Start 市街地／❶ダンテ事務所前

A 市街地／❶ダンテ事務所前
事務所前に出現する悪魔を殲滅しろ

B 市街地／❶ダンテ事務所前
ヘル=バンガードを倒せ

Clear 市街地／❶ダンテ事務所前

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	2:00	2:20	2:40	3:00
Orbs	1500	1000	700	400
Stylish PTS.	4500	4000	3000	2000
Damage	1000	2000	3000	4000
Item Used	100	400	900	1500

[Items]

バイタルスターS
市街地：❶ダンテ事務所前

[Enemies (Normal)]

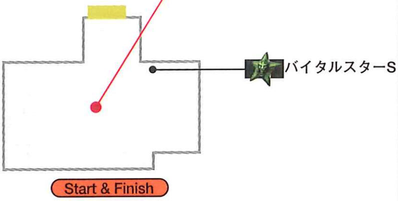
ヘル=プライド
P.164

ヘル=ラスト
P.170

ヘル=レイス
P.166

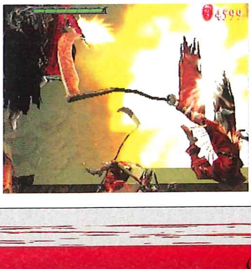
ヘル=バンガード
P.172

Area Info.
市街地
❶ダンテ事務所前



A B 悪魔24体との連続戦闘

中盤に出現するヘル=レイスの爆発に注意。遠距離から銃撃で上手く攻撃し、爆発に他の悪魔を巻き込むとスタイリッシュだ。



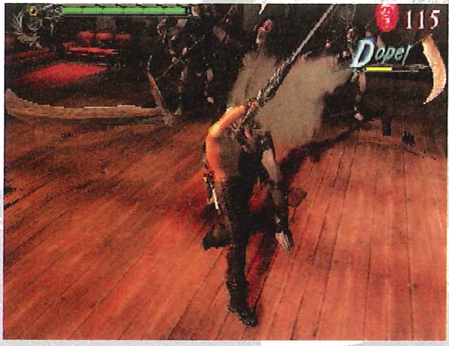
MISSION 1／2 REFERENCE

Reference 01

A Mission 1：まずはダンテの操作に慣れよう

>>> 市街地／①ダンテ事務所

これから始まる長い戦いの、最初のステージ。ダンテの装備は、リベリオンとエボニー＆アイボリーのみ。この2つはダンテの基本的な装備なので、まずはダンテの操作に慣れながらリベリオンの技の確認や、基本的なスタイリッシュコンボの練習など、いろいろ試してみるとよい。ゲームがスタートすると、目の前のヘル＝プライドがすでに攻撃態勢に入っている。とくに初めてプレイする場合は、とりあえずその場から少し下がって、様子を見よう。このフロア自体が狭いこともあり、乱戦になりやすい。今のうちに、ある程度は弱い悪魔との戦いに慣れておきたい。



⬆何はともあれ、ダンテの操作に慣れることが一番重要。また、ハイタイムからのスタイリッシュコンボなども練習しておこう

⬆慣れないうちは、複数の敵を一方向にまとめられる位置で戦うのが基本。敵の間に入って戦うのは、操作に慣れてからにしよう

Reference 02

POINT Mission 1：ヘルズとの戦い方

>>> 市街地／①ダンテ事務所

このミッションで出現する敵は、ヘル＝プライドとヘル＝ラストの2種類のみ。ヘル＝プライドはつねに3体以上で現れる弱い悪魔だが、基本的な動作が緩慢で、普段は縦斬りしか使ってこないため攻撃をかわすのは簡単だ。囲まれた場合でもジャンプであっさり抜け出せるので、脅威にはならないだろう。反対に、ヘル＝ラストは少々クセのある動きをする。つねにステップを踏んでいるため、いるだけでかなり鬱陶しく、こちらの攻撃に合わせてバック転ダッシュ斬りを出してくるなど、攻撃のタイミングもいやらしい。対策として、攻撃範囲が広い、コンボ2の車輪斬を使っていこう。

⬆ヘル＝プライドの攻撃は、他の敵を攻撃中に喰らう場合が多い。ロックオンせずに戦い、すぐに対処できるようにしよう

⬆他の敵を相手にしているときにダッシュ斬りで攻撃を受けても、車輪斬なら止めることができるのだ

Reference 03

A Mission 2：ヘル＝レイスに注意

>>> 市街地／❶ダンテ事務所前

このミッションは、一度に出現する敵の数が事務所よりも多い。基本的にはヘル＝プライドとヘル＝ラストが相手なので、事務所内のときと同じように戦えば問題ない。ただし、新たに登場するヘル＝レイスには要注意。ヘル＝レイスは、ダンテに近寄って自爆をする悪魔だ。爆発の範囲が広くダメージも高いので、距離をとってから遠距離攻撃で倒すのがよい。放っておくと、他の敵と戦っているときに爆発されたりすることもある。自爆されると、倒したときより獲得できるレッドオーブも少なくなるので、現れたら先に倒してしまうのがベストだ。

⬆ミッション1より同時に現れる敵が多いが、スペースは広いので楽に戦える。あえて敵中に飛び込んで、乱戦に慣れるのもよい

⬆二度目もほぼ同じ場所に出現するので、付近で待機してロックオンしてから離れて射撃をすると、楽に倒すことができる

Reference 04

B Mission 2：ヘル＝バンガードの倒し方

>>> 市街地／❶ダンテ事務所前

出現する弱い悪魔をすべて倒すとデモが始まり、ヘル＝バンガードが登場する。ヘル＝バンガードは、行動のパターンこそ少ないものの、慣れないうちはどうしてもダメージを受けがちな敵。とくに遠距離から射撃で攻撃すると、ヘルゲートを使ってくるので、接近戦のほうが逆に安全だ。基本的には、こちらが攻撃するとガード、もしくは縦斬りをして弾いてくるので、弾き後の縦斬りをかわして反撃をしているだけで勝てる。つねにロックオンしておくとサイドロールしやすい。また、ヘルゲートにはパターンが2つあり、出現位置が違う。下の写真を参考にして落ち着いてかわそう。

⬆ヘルゲート後に上空へ飛び上がりつつ攻撃する場合は、ダンテの足下に現れる。バックジャンプや走ってかわそう

⬆ヘルゲートの後に水平に突進してくる場合は、ダンテから少し離れた位置に現れる。「出現してから」サイドロールだ

Mission 3 The devil's tower 悪魔の塔

■そびえ立つ巨塔へと侵入せよ

塔の出現によって崩壊した街を進み、塔へと侵入するというミッション。強制戦闘2回とボス戦闘という軽めの内容だが、少しクセのある通常悪魔が2種類出現するので、今のうちに動きを見切っておこう。なお、このミッションではブルーオーブの欠片が3つ手に入る。忘れずに入手しておくこと。

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	6:00	8:00	12:00	14:00
Orbs	7000	6000	4000	3000
Stylish PTS.	4500	4000	3000	2000
Damage	2000	4000	6000	8000
Item Used	100	400	900	1500

[Chart]

Start 市街地／❷スラム66番通り
➡❸ブルズアイ店内へ進め

A 市街地／❸ブルズアイ店内
紋章に力を注ぎ、青い扉の封印を解け
➡❹ラブプラネット店内に進め

B 市街地／❹ラブプラネット店内
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡❺を経由してテメンニグル～1F～／❶氷の門番の間へ進め

C テメンニグル～1F～／❶氷の門番の間
ケルベロスに力を示し、塔内へ侵入せよ

Clear テメンニグル～1F～／❶氷の門番の間

[Items]

ショットガン
市街地：❸ブルズアイ店内

ブルーオーブの欠片
市街地：❺スラム13番通り

ブルーオーブの欠片（武闘神像）
市街地：❺スラム13番通り

ブルーオーブの欠片（シークレットミッション）
市街地：❺スラム13番通り

ケルベロス
テメンニグル～1F～：❶氷の門番の間

[Enemies (Normal)]

ヘル＝プライド P.164

ヘル＝ラスト P.170

エニグマ P.174

ケルベロス P.188

ヘル＝レイス P.166

ヘル＝スロース P.167

Secret Mission1 The Exorcist

制限時間内に敵を全滅せよ

60秒以内に出現する敵を全滅させるという内容。序盤なので難易度は低く、普通に剣を振り回しているだけでクリアできる。

⬅ゲームを始めたばかりでもクリアできる

[Entrance—入口]
市街地／❺スラム13番通り

Area Info.

市街地
1 ダンテ事務所前
2 スラム66番通り
3 ブルズアイ店内
4 ラブプラネット店内
5 スラム13番通り

テメンニグル〜1F〜
1 氷の門番の間

C 氷の魔獣ケルベロス

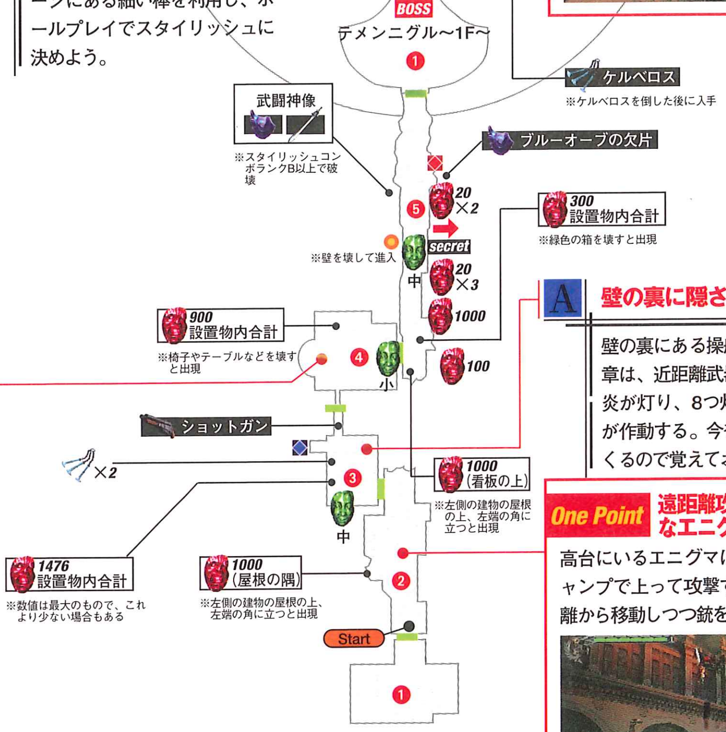
氷の門番の間に入り少し進むと、ケルベロスと戦闘になる。銃で氷を引き剥がし、弱点の頭部に剣を叩き込もう。

One Point ブルーオーブの欠片を見逃すな

スラム13番通りでは、シークレットミッションを含めるとブルーオーブの欠片が3個手に入る。すべて手に入れておくと、次のミッションで体力が増えるので、必ず入手しておきたい。またここには時空神像も設置されている。スティンガーくらいは覚えておこう。

B ヘル=スロースとの戦い

出現するのはヘル=スロース、ヘル=プライドの2種類。ステージにある細い棒を利用し、ポールプレイでスタイリッシュに決めよう。



A 壁の裏に隠された紋章

壁の裏にある操舵輪のような紋章は、近距離武器で攻撃すると炎が灯り、8つ灯るとギミックが作動する。今後も頻繁に出てくるので覚えておこう。

One Point 遠距離攻撃が得意なエニグマ

高台にいるエニグマは、キックジャンプで上って攻撃するか、遠距離から移動しつつ銃を連射。

MISSION 3 REFERENCE

Reference 01

POINT エニグマと降らしオーブについて

>>> 市街地／❷スラム66番通り

ここで新たに登場するエニグマは、遠距離攻撃を得意としている。ダンテのいる位置へ、ほぼ正確に矢を撃ち込んでくるので、他の敵と戦っているときも注意が必要だ。「ほぼ正確に」というのがクセ者で、多少位置をずらした程度では当たってしまうことも多い。優先的に倒した方が安全だ。また、左手の屋根の隅にレッドオーブが1000隠されている。忘れずにゲットしよう。

⬅発射される矢は、遠ければ放物線、近ければ直線で飛んでくる。むやみにジャンプをせず、走って接近しよう

Reference 02

A 設置物破壊で入手するレッドオーブと紋章について

>>> 市街地／❸ブルズアイ店内

建物の内部に入ると、さまざまな設置物が目に入る。これらの設置物を攻撃して破壊すると、それぞれの場所ごとに一定のレッドオーブが入手できる。また、この部屋に設置されている紋章は、近距離攻撃を加えることで炎が灯り、すべて点灯するとギミックが作動する仕組みになっている。ここだけでなく、これ以降、何度も登場するので、見かけたらとりあえず作動させよう。

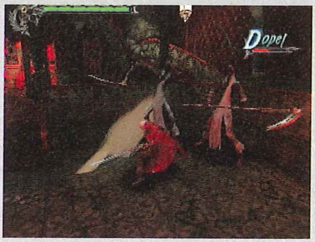
⬅何かを見かけたら、とりあえず攻撃してみるクセをつけよう。レッドオーブの取りこぼしがなくなる

Reference 03

B ヘル=スロースとポールプレイ

>>> 市街地／❹ラブプラネット店内

ラブプラネット店内に進むと、新たなヘルズ、ヘル=スロースが登場する。ワープで移動することができ、離れた位置にいても一瞬で隣に現れて攻撃してくるので、油断ができない。体力も高く倒すのに時間がかかるが、その反面、スタイリッシュコンボの練習には最適だ。また、店内に設置されたポールに密着して△ボタンを押すと、ポールプレイになる。意識して使ってみよう。



⬅ヘル=スロースが画面内に現れたら、その動向には注意を払っておこう。雄たけびを上げたらワープの合図だ

Reference 04

C ケルベロスを倒せ

>>> テメンニグル～1F～／❶氷の門番の間

ミッションのボスは、全身を氷の鎧で覆ったケルベロス。まずは銃を使って、全身の氷を剥がしてしまおう。氷を剥がしたら、反撃に注意しつつ前足を攻撃。ある程度ダメージを与えるとダウンするので、ここで頭を攻撃しよう。ある程度体力が減少すると、体が赤くなってパターンが変化する。足を攻撃してダウンを狙うのは同じだが、爪での攻撃には注意しよう。

⬅体が赤くなったら、苦手な攻撃をしてくる首を集中的に狙って破壊してしまおう。残り体力がわずかなら銃撃でトドメだ

Reference 05

ブルーオーブの欠片入手での注意点

>>> 市街地／⑤スラム13番通り

ここには、レッドオーブの他にブルーオーブの欠片がある。ブルーオーブの欠片は、最初に入手するということもあってか、割と目立つ位置にある。キックジャンプさえきちんとできれば、取りこぼすことはないだろう。ただし、ブルーオーブの欠片はレッドオーブとは違って、近寄るだけでは入手できない。他のアイテムと同じく、その場所に行く必要があるのだ。

⬅このミッションでは楽にゲットできるが、先のステージには、ブルーオーブの欠片までたどり着くのに苦労する場所もある

Reference 06

武闘神像：リベリオンCランク

>>> 市街地／⑤スラム13番通り

武闘神像は、ブルーオーブの欠片が落ちている場所の、反対側の2階部分に設置されている。リベリオン用で、目標となるスタイリッシュコンボランクはBと低く、コンボ1の後にハイタイム、兜割りの連携を出し、続けてコンボ2からミリオンスタッブに派生させるだけで破壊することが可能だ。コンボを入れるときはロックオンをして、慌てず正確に技を繰り出すと結果的に早く壊せる。

⬅同じ技が始動となるコンボは、間に違う技を挟むと、ムダが少なくなる。どの武闘神像でも同じなので、覚えておこう

Reference 07

Secret Mission 1：リベリオンですばやく倒そう

>>> 市街地／⑤スラム13番通り

シークレットミッションの入り口は、⑤スラム13番通りの右側。背景にしか見えないので見落としやすい。目的は、制限時間1分の間に敵を全滅させること。時間がないので攻撃力が低い連打系統の技は使わずに、リベリオンのコンボ1だけで1体ずつしとめていけば、確実に間に合う。敵からの攻撃を受けるとよろけて動きが止まってしまうので、避けながら戦うのがコツだ。

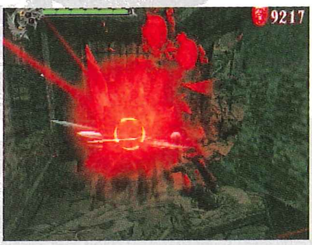
⬅コンボ1をワンセット決めれば倒せるヘル＝プライドを、まとめて倒すことができれば、よりスピーディだ

Reference 08

レッドオーブの結晶を忘れず破壊する

>>> 市街地／⑤スラム13番通り

スラム13番通りにあるレッドオーブの結晶は、左側の建物の中にある。一見すると入り口がなく、入れそうにないが、金網の部分を攻撃すると壊すことができ、中へ入れるようになる。また、オーブの結晶を壊すときは、なるべく攻撃力が高い技ですばやく攻撃したほうが、より多くのレッドオーブを入手できる。ひたすらリベリオンのコンボ1を出し続けるのがベストだろう。



⬅オーブの結晶は、一定時間内にどれだけ高いダメージの攻撃を与えられるかが鍵となっている。効率重視でいこう

Mission 4 The uninvited one
招かれざる者

■星を示す"鍵"を入手せよ

沈黙せし石塊像の間でリフトを起動させ、壁によって仕切られているテメンニグルの2Fへと上るのが主な目的。またこのミッションに限ったことではないが、一見、重要そうな場所でも後のミッションにならないと無意味な場所もある。フローチャートとマップをよく見て進もう。

[Chart]

Start テメンニグル~1F~／❷邂逅せし災いの広間
➡❸を経由して❹生ける彫像の間へ進め

A テメンニグル～1F～／❹生ける彫像の間
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡❺沈黙せし石塊像の間へ進め

B テメンニグル～1F～／❺沈黙せし石塊像の間
リフトを起動させ、テメンニグル～2F～へ進め
➡[2F]❷天照す天文の間へ進め

C テメンニグル～2F～／❷天照す天文の間
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡❶を経由して❹深遠なる奈落の間へ進め

D テメンニグル～2F～／❹深遠なる奈落の間
崩落階段から、❻罪深き囚人の間へと落ちよ
➡[1F]❻罪深き囚人の間へ進め

E テメンニグル～1F～／❻罪深き囚人の間
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡ワープホールで[2F]❹に戻り、❸彷徨える禽獣の間に進め

F テメンニグル～2F～／❸彷徨える禽獣の間
ギガピードを倒し、道を切り開け
➡東の扉から❷天照す天文の間へ進め

G テメンニグル～2F～／❷天照す天文の間
常闇の天文盤を手に入れろ

Clear テメンニグル～2F～／❷天照す天文の間

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	7:00	10:00	13:00	16:00
Orbs	6000	5000	3000	1000
Stylish PTS.	4500	3500	3000	2000
Damage	3000	6000	9000	12000
Item Used	100	400	900	1500

[Items]

ブルーオーブの欠片
テメンニグル～2F～：❷天照す天文の間

常闇の天文盤
テメンニグル～2F～：❷天照す天文の間

[Enemies (Normal)]

ヘル=プライド P.164

ヘル=ラスト P.170

ヘル=レイス P.166

ヘル=スロース P.167

ヘル=グラトニー P.169

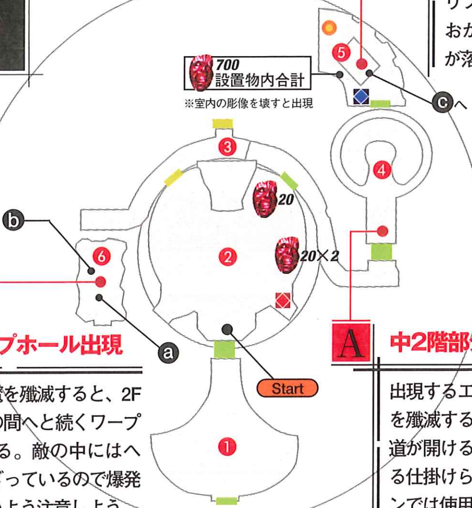
エニグマ P.174

ギガピード P.176

Area Info.

テメンニグル～1F～

1. 氷の門番の間
2. 邂逅せし災いの広間
3. 始まりの回廊
4. 生ける彫像の間
5. 沈黙せし石塊像の間
6. 罪深き囚人の間



B 紋章に力を注ぎリフト起動

ここでは紋章に力を注いでリフトを起動するのが目的。ただ、リフト上にある石像を破壊しておかないと、その重さでリフトが落ちてしまうので注意。

E 敵殲滅でワープホール出現

このフロアの悪魔を殲滅すると、2Fの深遠なる奈落の間へと続くワープホールが出現する。敵の中にはヘル=レイスが混ざっているので爆発に巻き込まれないよう注意しよう。

A 中2階部分から先へ進む

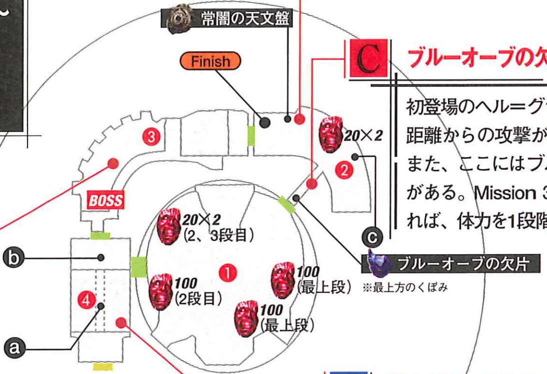
出現するエニグマ、ヘル=ラストらを殲滅すると沈黙せし石像の間への道が開ける。なお、このフロアにある仕掛けらしきものはこのミッションでは使用しない。先へ進もう。

Area Info.

テメンニグル～2F～

1. 邂逅せし災いの広間
2. 天照す天文の間
3. 彷徨える禽獣の間
4. 深遠なる奈落の間

G 常闇の天文盤を入手



C ブルーオーブの欠片で体力アップ

初登場のヘル=グラトニーは、中間距離からの攻撃が得意なので注意。また、ここにはブルーオーブの欠片がある。Mission 3で3個入手していれば、体力を1段階アップできる。

F ギガピードを倒したら

このフロアに入ると、ギガピードとのボス戦闘に突入する。ギガピードを倒したあとは、北東の扉から天照す天文の間へ進み、常闇の天文盤を手に入れればミッションクリアだ。

D 崩れ落ちる階段

フロアの南側へはMission 5にならないと進めない。Mission 4では崩れる階段とともに罪深き囚人の間へ落ち、ワープホールで戻ってきたあと、彷徨える禽獣の間へと進めばOKだ。

Reference 01

POINT スタイリッシュポイントとレッドオーブを稼げ

>>> テメンニグル〜1F〜／③始まりの回廊

この通路は、他の場所と違って何度でも敵が出現する。登場するのがヘル＝プライドだけと楽であるうえ、たまにグリーンオーブも入手できるので、まめに倒してレッドオーブ集めをしてもよい。また、乱戦時におけるスタイリッシュコンボを、練習しておくのもよいだろう。もちろん、強制戦闘になる場所ではないので、敵を無視して通り過ぎるのもありだ。

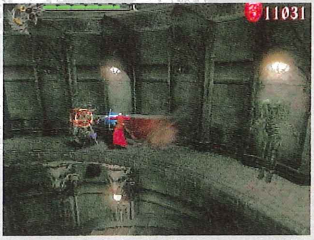
←レッドオーブを稼ぎつつ、スタイリッシュコンボのランクも上げておけば、クリア時の成績もよくなる

Reference 02

A 立ちふさがる敵を排除せよ

>>> テメンニグル〜1F〜／④生ける彫像の間

フロアに入ると、彫像がエニグマへと変貌して攻撃してくる。これを倒すと、ヘル＝ラストが出現し、遅れてエニグマが現れる。ヘル＝ラストの相手は後回しにして、フロアの左右の段の上に乗っているエニグマを先に倒そう。エニグマに攻撃するときは、段差の下から兜割りを当ててから段に上るとよい。フロアの上部にある装置は、このミッションでは使用しない。気にせず先へ進もう。



←エニグマに対しては、ある程度近寄ったらスティンガーで一気に間合いを詰めて、そのまま倒してしまおう

Reference 03

B 彫像を破壊してリフトで上へ

>>> テメンニグル〜1F〜／⑤沈黙せし石塊像の間

この場所にある紋章を起動させると、中央のリフトが上昇する。ただし、チェスの彫像を破壊しておかないと、彫像の重みで上がらないので注意しよう。フロアにはチェスの彫像が全部で7つあり、それぞれ破壊すればレッドオーブを入手できる。また、ここにはオーブの結晶もあるので、これも壊しておこう。なお、リフトは、このミッションでは何度でも使える。

←リフトの上の彫像は一度壊すと復活しないが、他の彫像3体は復活している。ちなみに、1 体当たりのオーブは100だ

Reference 04

C 敵を排除したらブルーオーブの欠片をゲット

>>> テメンニグル〜2F〜／②天照す天文の間

このフロアでは、ヘル＝レイスと初登場のヘル＝グラトニーと戦うことになる。ヘル＝グラトニーは、口から衝撃波を出してくる悪魔だが、攻撃準備に入ってから衝撃波を発射する間が長く、攻撃を見切るのは簡単。労せず倒せるだろう。また、扉の上方の壁の中にブルーオーブの欠片が落ちている。手すりに乗ってからパイプへ飛び移り、その後に壁をキックジャンプで上れば入手できる。

←敵との戦いに夢中になっていると見落としやすい。何となく怪しい場所を見つけたら、とりあえず上ってみるのが鉄則

MISSION 4 REFERENCE

Reference 05

D E 罪深き囚人の間で敵殲滅

>>> テメンニグル～2F～／④深遠なる奈落の間

深遠なる奈落の間に入ると、扉がふさがれてしまう。仕方なく先へ進むと階段が崩れ、罪深き囚人の間へ落ちていく。ここには、ヘル=ラスト、ヘル=スロース、ヘル=レイスが待ち受けている。とくに、場所が狭い関係でヘル=レイスが厄介だ。ターゲットを切り替えて、早めに倒そう。その際は、爆発に巻き込まれないように距離を十分考えること。敵を全滅させれば戻ってこられる。

⬅ヘル=レイスを攻撃するときは、爆発の範囲を見切ることが重要。爆弾の大きさ5つ分くらい距離をとればOKだ

Reference 06

F ギガピードを倒せ

>>> テメンニグル～2F～／③彷徨える禽獣の間

このミッションのボスは、空中を飛翔しながら穴から穴へと移動する謎の巨大生物。電気を帯びた球体を飛ばして攻撃してくる。頭が弱点なので、穴の付近の高い場所に上って待機し、穴からギガピードが出てきたら飛び下りて乗り移り、頭まで移動して攻撃を加えよう。口の部分まで進めば、背中の方向を向いて攻撃できる。電撃球を飛ばしてきてたら、剣で弾き返してやろう。

⬅慣れればギガピードが一回移動する間に、かなりのダメージを与えられるようになる。オススメ装備は、ケルベロスだ

Reference 07

G 天文盤の入手と新たな登場人物

>>> テメンニグル～2F～／②天照す天文の間

ギガピードを倒したら先へ進むが、その前にレッドオーブを回収しておくこと。ギガピードの長い胴体のようにレッドオーブも散らばっているので、よく確認しておくように。天照す天文の間には、常闇の天文盤がある。これを入手すれば、ミッションクリアだ。デモでは、ダンテの前にジェスターと名乗る道化師が現れ、何故かアドバイスをしていく。彼の目的は何なのだろうか？

⬅ダンテの前に現れた謎の道化師、ジェスター。こんなところにいる以上、ただの道化師ではなさそうだが……

Reference 08

邂逅せし災いの広間でレッドオーブを回収

>>> テメンニグル～1F～／②邂逅せし災いの広間

ここには何度か出入りをすることになるが、設置されているレッドオーブは、そのたびに回収することが可能だ。量としては大したことはないが、まめに回収しておくとよい。とくに、上の段のレッドオーブは1つ当たり100なので、これだけでも回収しよう。また、フロアにある仕掛けやアイテムは、このミッションでは使用しない。レッドオーブの回収が済んだら先へ進もう。

⬅大きな壁が邪魔をして、アイテムを取ることはできない。仕掛けにも用はないので、ここは大人しく先へ進もう

Mission 5 悪魔と剣 Of devils and swords

■扉を守護せし悪魔に力を示せ

3つのキーアイテムを使って、テメンニグル～中層部～へと進むミッション。アイテムの使用場所が若干わかりづらいのでマップをよく確認しよう。中層部ではアグニ＆ルドラとの戦いが待ち受けている。

[Chart]

Start テメンニグル～2F～／❸彷徨える禽獣の間

A テメンニグル～2F～／❸彷徨える禽獣の間
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡❹を経由して❶邂逅せし災いの広間へ進め

B テメンニグル～2F～／❶邂逅せし災いの広間
常闇の天文盤を使い、仕掛けを作動させろ
➡吹き抜けを飛び下りて[1F]❷邂逅せし災いの広間へ進め

C テメンニグル～1F～／❷邂逅せし災いの広間
台座からヴァジュラを手に入れろ
➡❸を経由して❹生ける彫像の間へ進め

D テメンニグル～1F～／❹生ける彫像の間
ヴァジュラを使い、台座から荒ぶる鋼の魂を手に入れろ

E テメンニグル～1F～／❹生ける彫像の間
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡[1F]❸❷、[2F]❶を経由して❹深遠なる奈落の間へ進め

F テメンニグル～2F～／❹深遠なる奈落の間
見えない足場を通って進み、荒ぶる鋼の魂を使って先へ進め
➡❺浮揚せし八卦盤の間へ進め

G テメンニグル～2F～／❺浮揚せし八卦盤の間
紋章を起動してリフトに乗り、悪魔を排除しつつ、テメンニグル～中層部～へ進め
➡[中層部]❶を経由して❷風と炎の門番の間へ進め

H テメンニグル～中層部～／❷風と炎の門番の間
アグニとルドラ、2人の魔人に力を示せ

Clear テメンニグル～中層部～／❷風と炎の門番の間

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	8:00	11:00	14:00	17:00
Orbs	3000	2000	1500	1000
Stylish PTS.	4000	3500	3000	2000
Damage	7500	15000	22500	30000
Item Used	100	400	900	1500

[Items]

ヴァジュラ
テメンニグル～1F～：❷邂逅せし災いの広間

ブルーオーブの欠片（武闘神像）
テメンニグル～2F～：❹深遠なる奈落の間

荒ぶる鋼の魂
テメンニグル～1F～❹生ける彫像の間

ブルーオーブの欠片（シークレットミッション）
テメンニグル～2F～❺浮揚せし八卦盤の間

アグニ＆ルドラ
テメンニグル～中層部～：❷風と炎の門番の間

[Enemies (Normal)]

ヘル＝プライド P.164

ヘル＝ラスト P.170

ヘル＝レイス P.166

ヘル＝スロース P.167

ヘル＝グラトニー P.169

ブラッドゴイル P.175

エニグマ P.174

アグニ P.190

ルドラ P.190

Area Info.

テメンニグル～2F～

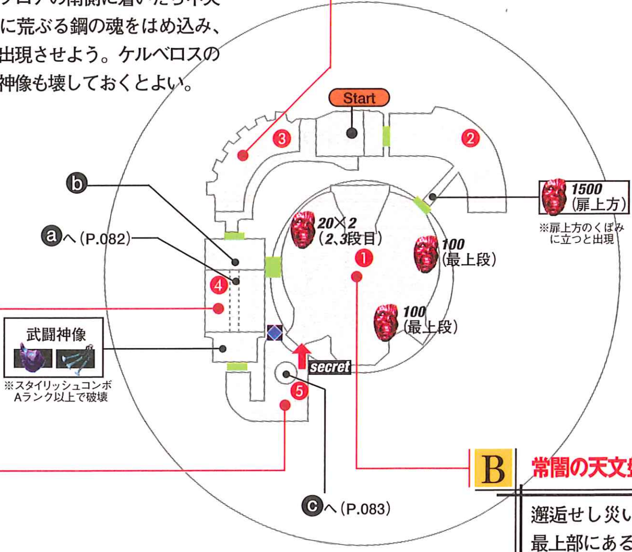
1. 邂逅せし災いの広間
2. 天照す天文の間
3. 彷徨える禽獣の間
4. 深遠なる奈落の間
5. 浮揚せし八卦盤の間

A 分裂するブラッドゴイル

初登場のブラッドゴイルは近距離攻撃を当てると分裂する特性を持っている。銃器で石化させればその特性を封じられるので覚えておこう。

F 空中を渡って先へ進む

荒ぶる鋼の魂を持っていれば、空中を歩いて南側に進むことができる。フロアの南側に着いたら中央の穴に荒ぶる鋼の魂をはめ込み、扉を出現させよう。ケルベロスの武闘神像も壊しておくとよい。



B 常闇の天文盤を使う

邂逅せし災いの広間に出たら、最上部にある天文時計に常闇の天文盤をセット。これにより1Fと2Fを隔てる石柱がなくなり、往来可能になる。また1Fの最下部に飛翔盤が出現し、吹き抜け部分をある程度ショートカットできるようになる。

G リフト上の戦い

紋章に力を注ぎ、リフトに乗るとヘル＝プライドが襲ってくる。すばやく排除しないと重さでリフトが降りてしまうので、ショットガンやスティンガーでリフトから追い落とそう。

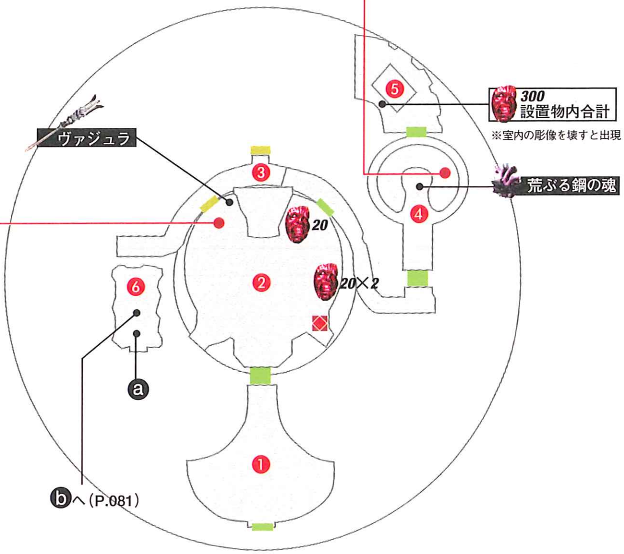
Area Info.

テメンニグル～1F～

1. 氷の門番の間
2. 邂逅せし災いの広間
3. 始まりの回廊
4. 生ける彫像の間
5. 沈黙せし石塊像の間
6. 罪深き囚人の間

D E 荒ぶる鋼の魂を手に入れる

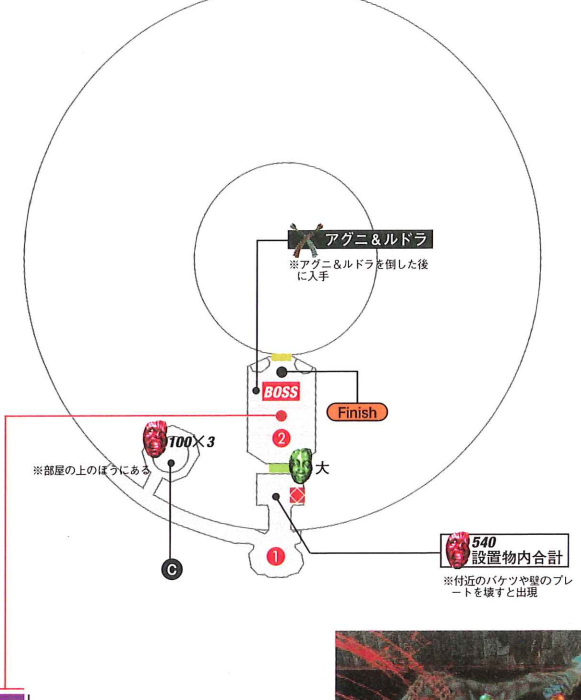
中2階の南側にある歯車にヴァジュラを使うと、中央の鉄格子が上昇して荒ぶる鋼の魂を入手可能になる。なお、荒ぶる鋼の魂を手に入れるとエニグマ、ヘル＝グラトニーと強制戦闘に突入する。軽く蹴散らして先へ進もう。



C ヴァジュラを手に入れる

最下部に出現した飛翔盤で跳ぶと、左手にヴァジュラが光っているのが見えるはず。ヴァジュラを手に入れたら、時計回りに一段下りて青い扉から生ける彫像の間を目指そう。

Area Info.
テメンニグル～中層部～
❶天駆ける光の庭園
❷風と炎の門番の間



H アグニ&ルドラを倒せ

ここではアグニとルドラという2体の悪魔と戦闘になる。なかなかの強敵なので、85、190ページを参考にしつつ撃破しよう。なお、倒すとアグニ＆ルドラという近距離武器が手に入る。

Secret Mission2 Untouchable

ノーダメージで敵を全滅せよ

エニグマ4体をノーダメージで倒すというシークレットミッション。矢を如何に撃たずに倒していくかがカギになる。パターンを作ろう。

←弓のチャージを中断させつつ戦おう

[Entrance―入口]
テメンニグル～2F～／❺浮揚せし八卦盤の間

MISSION 5 REFERENCE

Reference 01

A ブラッドゴイルの倒し方

>>> テメンニグル～2F～／❸彷徨える禽獣の間

ミッションが始まると、いきなりブラッドゴイルとの戦闘になる。この悪魔は変わった特性を持っており、近距離攻撃を加えると分裂して数が増えてしまう。その反面、銃器で攻撃すると石化して行動不能になり、この間に近距離攻撃を加えても分裂しなくなる。数が増えると面倒なので、まずは周囲のブラッドゴイルを銃器で攻撃し、無力化してから近距離攻撃で撃破していこう。

⬅石化した個体を攻撃中に、飛んできて巻き込まれた場合でも分裂する。近くのものは、すべて石化させたほうがよい

Reference 02

B 天文盤セットする

>>> テメンニグル～2F～／❶邂逅せし災いの広間

ブラッドゴイルを殲滅したら、深遠なる奈落の間を経由して❶邂逅せし災いの間へ戻ってくる。入手した天文盤は、フロアの正面にある巨大な歯車の、右側のプレートにはめ込むものだ。天文盤をセットすると通路をふさいでいた石柱がなくなるほか、フロアの中央に飛翔盤が現れて各段へ自由に乗れるようになる。これにともない、沈黙せし石塊像の間のリフトが使えなくなる。

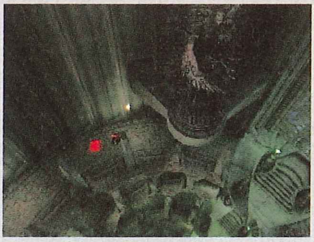
⬅この飛翔盤が出現したことで、東のエリアを経由することなく、2Fへ直接上れるようになる

Reference 03

C ヴァジュラを入手する

>>> テメンニグル～1F～／❷邂逅せし災いの広間

天文盤をセットして石柱がなくなると、Mission 4では通れなかった場所へ行けるようになる。フロア中央に現れた飛翔盤を使うと、左側の中ほどの段に光るものが見えるはず。それを手がかりに通路へ行くと、ヴァジュラを入手できる。これは雷を操る力を持つ神の武器だが、レプリカなので装備することはできない。生ける影像の間で使用することになる。



⬅石柱がなくなったことで、自由に動けるようになる。レッドオーブも回収しやすくなるので、来るたびに拾っておこう

Reference 04

D E 荒ぶる鋼の魂の入手と強制戦闘

>>> テメンニグル～1F～／❹生ける影像の間

生ける影像の間へ入ったら上部へ上り、ギアのようなものがある場所を調べよう。すると、ヴァジュラを使用して中央部の檻が開くデモが発生し、荒ぶる鋼の魂を入手できる。これを入手すると扉が封印されて、エニグマとヘル=グラトニーが出現する。どちらかというと、矢の射程が長いエニグマのほうが厄介なので、先にエニグマを全滅させてからヘル=グラトニーを倒したほうが楽だ。

⬅ヘル=グラトニーの衝撃波は、水平方向に発射されるので、部屋の上段でエニグマと戦っている間は、いないも同然だ

Reference 05

F 荒ぶる鋼の魂の使用と武闘神像

>>> テメンニグル～2F～／❹深遠なる奈落の間

深遠なる奈落の間へ入ったら、南側へと進む。階段は落ちてしまっているが、荒ぶる鋼の魂の効力で空中を渡ることができるのだ。南側へと渡ったら、正面の窪みを調べて荒ぶる鋼の魂をセット。すると、石のシャッターが開いて扉が現れるので、先へと進もう。また、ここにはケルベロスの武闘神像がある。コンボ2からリボルバー、コンボ1と叩き込めば、破壊することが可能だ。

⬅見た感じでは行き止まりにしか見えないが、部屋へ入った正面のピンク色の部分を調べるとヒントが隠されている

Reference 06

G 八卦盤クリア方法

>>> テメンニグル～2F～／❺浮揚せし八卦盤の間

奥の壁の紋章を起動させると、八卦盤が上昇し始める。途中で、ヘル＝プライドが4体ずつ降ってくるが、これが5体以上になると重みで八卦盤が落ちてしまう。よって、敵をすばやく排除する必要がある。方法としては、敵が落ちてきた瞬間を狙ってショットガンで吹き飛ばし、残った敵をリベリオンのコンボ1で殲滅するとよい。2周目以降なら、カリーナ＝アンを撃つだけで楽勝だ。

⬅敵をショットガンで1～2体落とすことができれば、かなり楽になる。リベリオンでの排除は、まとめて斬るのが理想だ

Reference 07

H アグニとルドラを屈服させろ

>>> テメンニグル～中層部～／❷風と炎の門番の間

やや手強い相手なので、初心者はケルベロスで戦おう。攻撃の回転が速く後ろもカバーしているので、弾かれようが後ろから攻撃されようが、お構いなしに戦うことができる。ゴリ押しになってしまうが、これを振り回しているだけでかなりの攻撃を弾き返すことが可能だ。ただし、片方だけ先に倒してしまうと恐ろしく強くなるので、均等にダメージを与えていくこと。

⬅たまに攻撃が突き抜けてくることもあるが、ダッシュ攻撃以外はコンボ1を出し続けるだけで、ほぼ完璧に防ぎきれる

Reference 08

Secret Mission2：ノーダメージで敵を倒す

>>> テメンニグル～2F～／❺浮揚せし八卦盤の間

入り口は、❺浮揚せし八卦盤の間にある髑髏のレリーフ。ミッション内容は、ノーダメージでエニグマ4体を倒すことだ。まずは、左手前の敵にリベリオンで3発入れ、右に戻りつつ奥の敵からの矢を回避。その後、右手前の敵をコンボ1と袈裟斬りで倒し、右奥の敵も同様に倒す。左奥の敵が矢を撃つので、手前に戻りつつ回避してから同様の方法で倒そう。残った敵を倒してクリアだ。

⬅パターン化することが可能なので、得意なパターンを作ってしまうのがベスト。矢はダッシュかジャンプで回避しよう

Mission 6 Family ties 家族の絆

■試練を越え、新たな道を行け

3つの試練の間をそれぞれクリアし、3種類の真髄を手に入れて先へ進む道を切り開くという内容。ミッションをクリアするだけなら真髄は2種類だけで構わないが、3種類集めることによって新たな銃器アルテミスを手に入れられる。なお、試練はどの順番でチャレンジしても構わない。

[Chart]

Start テメンニグル～中層部～/❸沈黙せし女神像の間
➡❹を経由し❼知の試練の間へ進め

A テメンニグル～中層部～／❼知の試練の間
「4→2→3」と進み、叡智の真髄を手に入れろ
➡❹を経由し❻技の試練の間へ進め

B テメンニグル～中層部～／❻技の試練の間
槍の仕掛けをかいくぐり、絶技の真髄を手に入れろ
➡❹を経由し❺闘の試練の間へ進め

C テメンニグル～中層部～／❺闘の試練の間
押し寄せる敵を殲滅し、闘争の真髄を手に入れろ
➡❹を経由し❸沈黙せし女神像の間へ進め

D テメンニグル～中層部～／❸沈黙せし女神像の間
女神像に3つの真髄を使い、新たな道とアルテミスを得よ
➡❽を閉ざされし暗黒の回廊へ進め

Clear テメンニグル～中層部～／❽閉ざされし暗黒の回廊

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	4:00	6:00	8:00	10:00
Orbs	1500	1000	800	600
Stylish PTS.	4000	3500	3000	2500
Damage	1	4000	7000	10000
Item Used	100	400	900	1500

[Items]

ブルーオーブの欠片
テメンニグル～中層部～：❽閉ざされし暗黒の回廊

叡智の真髄
テメンニグル～中層部～：❼知の試練の間

絶技の真髄
テメンニグル～中層部～：❻技の試練の間

闘争の真髄
テメンニグル～中層部～：❺闘の試練の間

アルテミス
テメンニグル～中層部～：❸沈黙せし女神像の間

[Enemies (Normal)]

ヘル＝プライド P.164

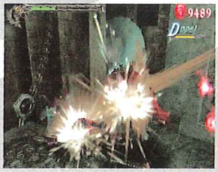
ヘル＝ラスト P.170

ヘル＝レイス P.166

ヘル＝スロース P.167

ヘル＝グラトニー P.169

ブラッドゴイル P.175



Area Info.

テメンニグル～中層部～

1. 天駆ける光の庭園
2. 風と炎の門番の間
3. 沈黙せし女神像の間
4. 三つの試練の間
5. 闘の試練の間
6. 技の試練の間
7. 知の試練の間
8. 閉ざされし暗黒の回廊

B 槍衾を回避する技の試練

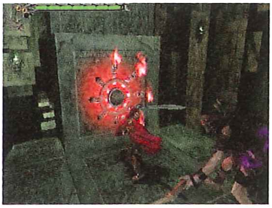
せまり来る槍衾をかわしつつ奥へと進み、絶技の真髄を入手する。入手後は悪魔が出現するが、強制戦闘ではないので無視して戻って構わない。

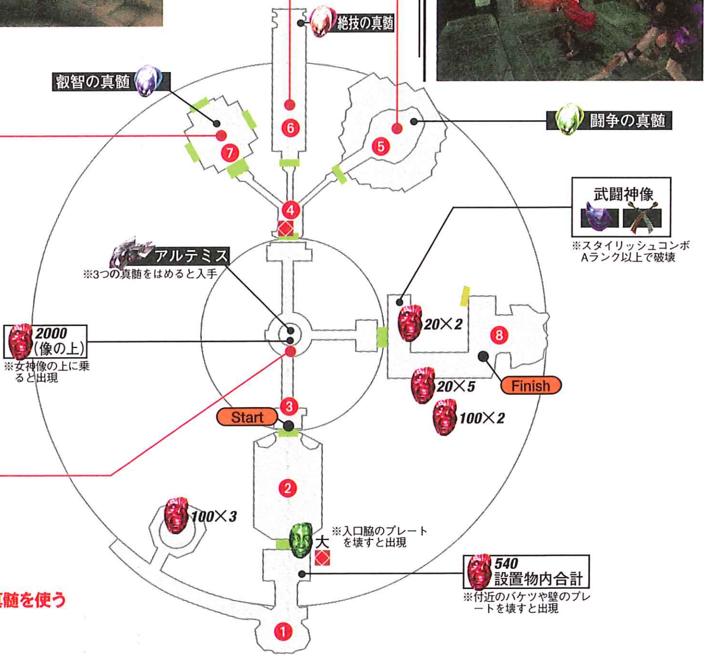
A 人生の謎を解く知の試練

三つの試練の間のメッセージがヒント、出口上部にある赤い光の数が数字を表している。間違うと強制戦闘に突入。正解は「4→2→3」だ。

C 敵を殲滅する闘の試練

この試練では敵がすべてD.T.発動中だ。2つの紋章が起動している間はD.T.発動を解除できるので、紋章の起動を優先的に行おう。





D 女神像に3つの真髄を使う

MISSION 6 REFERENCE

Reference 01

A 知の試練

>>> テメンニグル〜中層部〜／⑦知の試練の間

ここは知の試練、すなわち謎かけに答えられるかどうかがカギとなっている。では問題はどこにあるかというと、④三つの試練の間にある台座に刻まれている。人が生まれたときは這っているため4つ足、成長すると2本の足で、老いてからは杖をつくので3本の足ということになる。よって、出口の明かりの数を確認し、「4→2→3」の順で回ればよい。

⬅順番を間違えると、敵が現れて強制戦闘に突入する。レッドオーブがほしいなら、わざと間違えてみるのもよいだろう

Reference 02

B 技の試練

>>> テメンニグル〜中層部〜／⑥技の試練の間

ここでは技の試練ということで、ダンテの操作が試される。天井、床、左右の壁のいずれかから突き出される槍衾を避けながら、通路の奥へと進んでいくのだ。左右の槍衾は走って回避すればよく、天井からの槍衾は回避する必要がない。壁と床にだけ注意しながら進んでいけば、問題なくクリアできるだろう。腕に自信があるなら、トリックスターのダッシュで槍衾を抜けても面白い。

⬅槍が突き出されるタイミングはすべて同じ。槍が出るより少し速いタイミングでダッシュをすれば、簡単に抜けられる

Reference 03

C 闘の試練

>>> テメンニグル〜中層部〜／⑤闘の試練の間

闘の試練という名から分かるように、ここでは戦闘力が試されることになる。相手となるのは、ヘル＝プライドやヘル＝ラスト、ヘル＝スロースなど、お馴染みとなった7ヘルズだ。ただし、普段とは違ってD.T.発動中なので、そのまま戦うと苦労することになる。フロアの2ヵ所に設置されている紋章を起動させれば、その間だけD.T.発動を解くことができるので、紋章の起動を優先しながら敵を殲滅しよう。紋章は2つとも起動していないと意味がないので、紋章の間をダッシュですばやく移動できるように、トリックスターで戦うのがオススメだ。

⬆当然ながら、紋章を起動させようとしている間も敵は襲ってくる。ジャンプやダッシュでかわしながら、上手く立ち回ろう

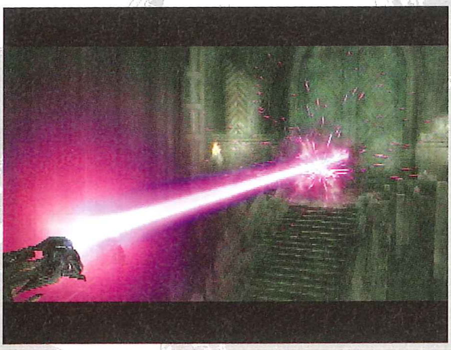
⬆紋章を起動させなくても倒すことは可能。2周目以降のプレイなら試してみるのもまた一興か

Reference 04

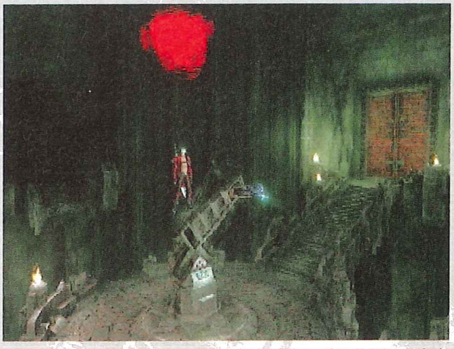
D 武闘神像：アグニ&ルドラAランク

>>> テメンニグル～中層部～／沈黙せし女神像の間

試練は3つあるが、実は先へ進むだけならすべてをクリアする必要はない。入手した叡智、絶技、闘争の3つの真髄のうち、いずれか2つを女神像に使用すれば道は開けるのだ。ただし、3つ目を使用すればアルテミスを入手することができるので、初めて訪れたのならすべての試練をクリアしたいところ。また、女神像の上にはレッドオーブが隠されており、女神像に乗ることで入手が可能だ。ただ、通常の状態では位置が分かりにくいので、女神像が低くなった状態で上るとよいだろう。なお、2周目以降のプレイでアルテミスを入手済みなら、クリアする試練は2つでよい。



⬆3つの真髄のうち、いずれか2つを女神像に使用すれば道は開ける。ただし、2つの場合はアルテミスを入手できない



⬆レッドオーブを出現させるために女神像に乗る位置は、台座の真上だ。ズレていると出てこないので注意しよう

Reference 05

武闘神像からブルーオーブの欠片をゲット

>>> テメンニグル～中層部～／閉ざされし暗黒の回廊

ここにある武闘神像は、アグニ&ルドラでAランクを出せば破壊できる。コンボ1からジェットストリーム、コンボ3とつなげれば、割りとあっさり破壊できるが、アグニ&ルドラを強化していない場合は、コンボ1とコンボ3を交互に出していれば破壊することができる。アグニ&ルドラは入手した状態では弱いが、技を覚えると見違えるほど強くなる。オーブを惜しまず捧げよう。

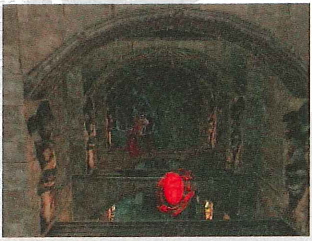
⬅コンボが長いため2種類のコンボを交互に出すだけでも破壊できるが、できれば強化をしておきたい装備だ

Reference 06

エアハイクを駆使してレッドオーブを取ろう

>>> テメンニグル～中層部～／閉ざされし暗黒の回廊

この場所にあるレッドオーブは、アーチの上に2段に渡って設置されている。下段のアーチにあるレッドオーブは、キックジャンプやウォールハイクだけでも入手できるが、上段のアーチのレッドオーブを入手するには下段のアーチに乗る必要がある。アーチの幅が狭いため、乗るには慣れが必要。垂直にエアハイクでジャンプをし、下り際にアーチに寄って乗るのが一番楽だろう。



⬅慣れるまではなかなか上れないが、これができないと入れないシークレットミッションもあるので、練習しておこう

Mission 7 A chance meeting 再会の歓び

■待ち受ける己の血族と対峙せよ

ゲーム前半の山場といえるミッション。テメンニグルの屋上を目指し、バージルと一騎打ちを行うという流れだ。いくつかあるキーアイテムを上手く取っていかないと、移動が長くなるので注意しよう。

[Chart]

Start テメンニグル～中層部～／❽閉ざされし暗黒の回廊
➡[中層部]❾、[2F]❻を経由して❼全知を統べし蔵書の間へ進め

A テメンニグル～2F～／❼全知を統べし蔵書の間
オリハルコンの欠片を手に入れ、青い扉の封印を解け
➡[2F]❻の飛翔盤で[上層部]に下り、❷❸を経由して❹静寂なる霊安の間へ進め

B テメンニグル～上層部～／❹静寂なる霊安の間
敵を殲滅し、セイレーンの慟哭を手に入れろ
➡❺昇降機関の間へ進め

C テメンニグル～上層部～／❺昇降機関の間
起動装置にオリハルコンの欠片を使い、エレベーターを起動しろ
➡エレベーターで[1F]❷邂逅せし災いの広間へ進め

D テメンニグル～1F～／❷邂逅せし災いの広間
紅蓮の炎にセイレーンの慟哭を使い、道を切り開け
➡❸を経由して❼呪いし髑髏の間へ進め

E テメンニグル～1F～／❼呪いし髑髏の間
紋章を起動し、髑髏の球体から水晶のドクロを手に入れろ

F テメンニグル～1F～／❼呪いし髑髏の間
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡[1F]❸❷、[上層部]❺を経由して❹静寂なる霊安の間へ進め

G テメンニグル～上層部～／❹静寂なる霊安の間
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡❸頂に導きし髑髏の回廊へ進め

H テメンニグル～上層部～／❸頂きに導きし髑髏の回廊
水晶のドクロを使い、道を切り開け
➡[上層部]❻を経由して[屋上]❶闇を司りし暗黒の頂へ進め

I テメンニグル～屋上～／❶闇を司りし暗黒の頂
バージルを倒せ

Clear テメンニグル～屋上～／❶闇を司りし暗黒の頂

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	10:30	15:00	20:00	25:00
Orbs	7000	5000	4000	3000
Stylish PTS.	4500	4000	3000	2000
Damage	3000	6000	9000	12000
Item Used	100	400	900	1500

[Items]

オリハルコンの欠片
テメンニグル～2F～：❼全知を統べし蔵書の間

ホーリーウォーター
テメンニグル～中層部～：❾飛翔せし昇天の間

ブルーオーブの欠片
テメンニグル～中層部～：❾飛翔せし昇天の間

バイタルスターS
テメンニグル～上層部～：❷虚空を掴みし闇の回廊

セイレーンの慟哭
テメンニグル～上層部～：❹静寂なる霊安の間

ブルーオーブの欠片（武闘神像）
テメンニグル～上層部～：❺昇降機関の間

ブルーオーブの欠片（シークレットミッション）
テメンニグル～中層部～：❽閉ざされし暗黒の回廊

ゴールドオーブ
テメンニグル～1F～：❸始まりの回廊

水晶のドクロ
テメンニグル～1F～：❼呪いし髑髏の間

[Enemies (Normal)]

ヘル=プライド P.164

ヘル=ラスト P.170

ヘル=バンガード P.172

ヘル=レイス P.166

ヘル=スロース P.167

ダムドボーン P.183

バージル P.192

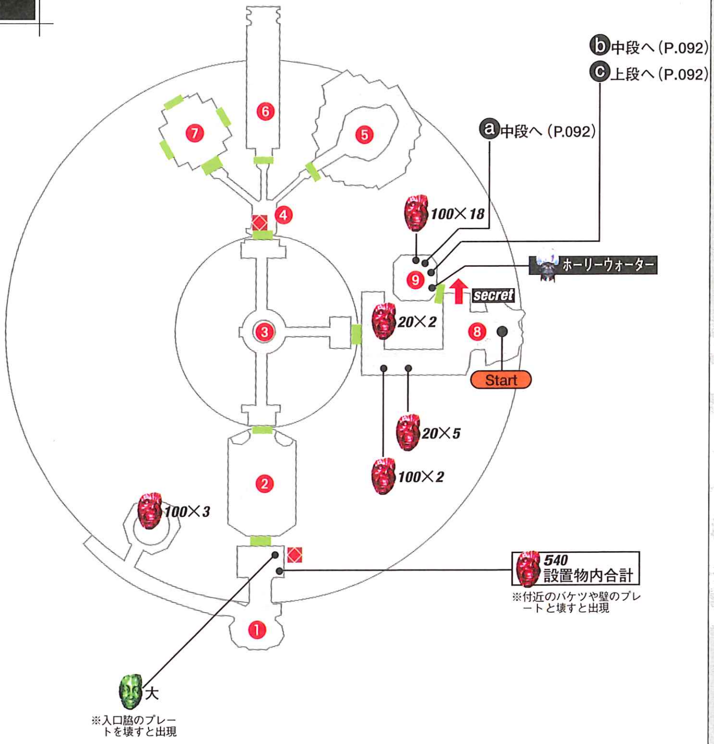
ヘル=グラトニー P.169

ヘル=グリード P.168

Area Info.

テメンニグル～中層部～

1. 天駆ける光の庭園
2. 風と炎の門番の間
3. 沈黙せし女神像の間
4. 三つの試練の間
5. 闘の試練の間
6. 技の試練の間
7. 知の試練の間
8. 閉ざされし暗黒の回廊
9. 飛翔せし昇天の間



Secret Mission3 Death From Above

20秒以上空中にいろ

エネミーステップなどを駆使して、20秒以上滞空するという内容。難易度が高いのでトリックスターのレベルが上がってから挑戦するとよい。

⬅敵を角に集めておくとクリアしやすい

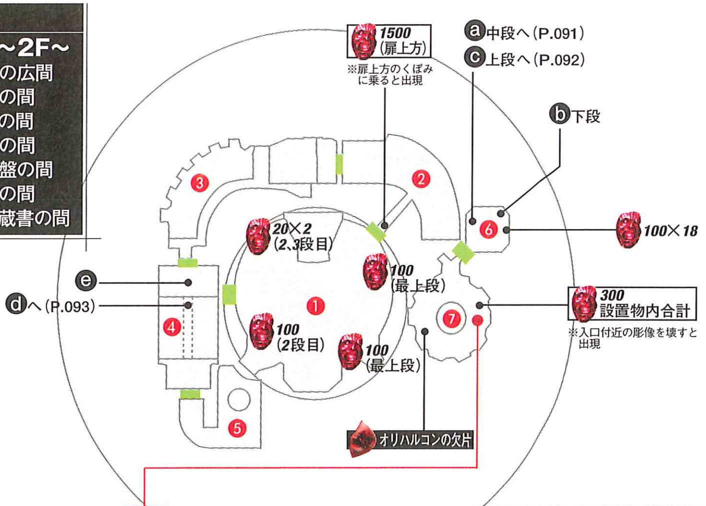
[Entrance―入口]

テメンニグル～中層部～／8閉ざされし暗黒の回廊

Area Info.

テメンニグル～2F～

1. 邂逅せし災いの広間
2. 目覚めし天文の間
3. 彷徨える禽獣の間
4. 深遠なる奈落の間
5. 浮揚せし八卦盤の間
6. 飛翔せし昇天の間
7. 全知を統べし蔵書の間



A オリハルコンの欠片を手に入れる

ここでは、石像の下に隠されているオリハルコンの欠片を手に入れるのが目的だ。ただ、石像の中にはダムドポーンが混じっており、こちらが攻撃すると襲ってくるので注意しよう。

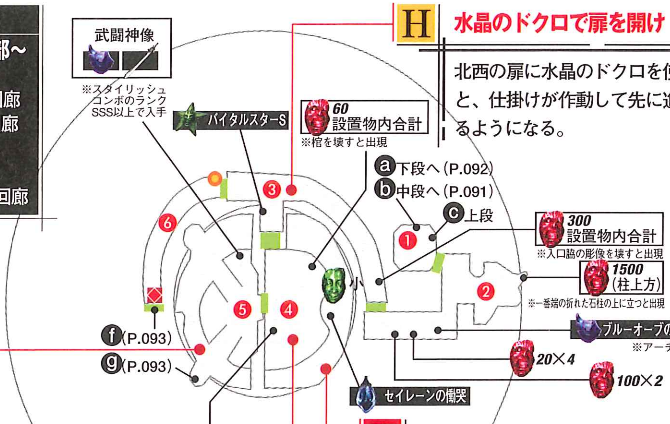
Area Info.

テメンニグル～上層部～

1. 飛翔せし昇天の間
2. 虚空を掴みし闇の回廊
3. 頂に導きし髑髏の回廊
4. 静寂なる霊安の間
5. 昇降機関の間
6. 月光を望みし天空の回廊

H 水晶のドクロで扉を開け

北西の扉に水晶のドクロを使うと、仕掛けが作動して先に進めるようになる。



C エレベーターを起動する

中2階にある起動装置にオリハルコンの欠片をはめると、南側にあるエレベーターが利用可能になる。エレベーターを使うと一気にテメンニグル～1F～まで下りることができる。

G すべての敵を倒し、進め

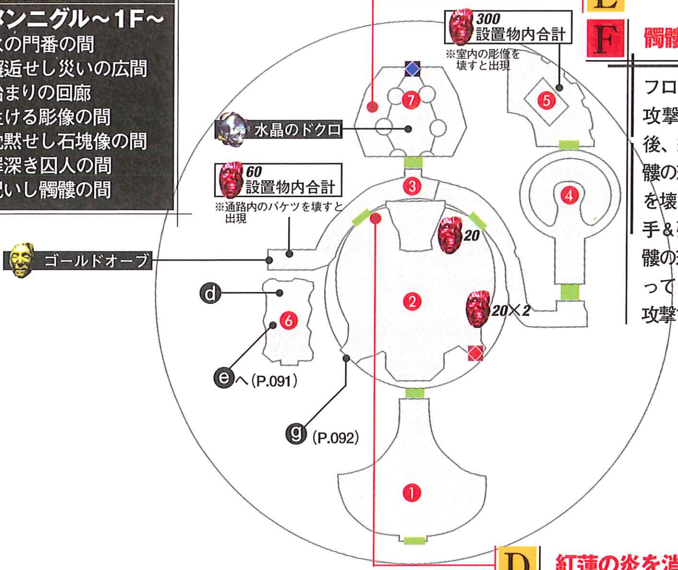
B セイレーンの慟哭を入手

フロアに入り、祭壇に近づくとヘル＝グリードが登場。これを殲滅すると祭壇にセイレーンの慟哭が出現する。このアイテムはテメンニグル～1F～の炎の扉を開くのに使う。

Area Info.

テメンニグル～1F～

1. 氷の門番の間
2. 邂逅せし災いの広間
3. 始まりの回廊
4. 生ける彫像の間
5. 沈黙せし石塊像の間
6. 罪深き囚人の間
7. 呪いし髑髏の間



E

F 髑髏の球体を破壊する

フロアに入ったら近距離攻撃で壁を破壊。その後、紋章に力を注ぐと髑髏の球体が出現し、これを壊すと水晶のドクロ入手＆強制戦闘に突入。髑髏の球体はジャンプで上ってからロックオンして攻撃すると楽に壊せる。

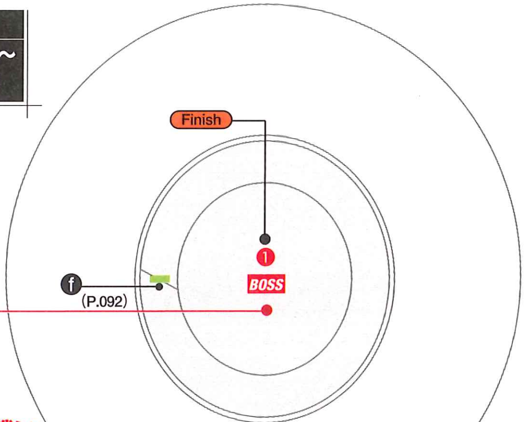
D 紅蓮の炎を消し去る

セイレーンの慟哭を所持した状態で炎に包まれた扉を調べると、炎が消え去り、始まりの回廊の西側部分を通行可能になる。

Area Info.

テメンニグル～屋上～

1. 闇を司りし暗黒の頂



I 双子の兄との戦い

屋上への階段を上ると、バージルとの最初の戦いが始まる。この戦闘に勝利すると、デビルトリガーで魔人化することが可能になる。

MISSION 7 REFERENCE

Reference 01

A オリハルコンの欠片を手に入れる

>>> テメンニグル～2F～／⑦全知を統べし蔵書の間

ミッションが始まったら、⑨飛翔せし昇天の間を一気に落ちて、テメンニグル～2F～／⑦全知を統べし蔵書の間へ進む。ここには石像に混じってダムドポーンが配置されており、攻撃を加えると襲ってくる。目的であるオリハルコンの欠片は3体並んでいるポーンの真下に置かれているので、ムダな戦いを避けるなら、中央のポーンを攻撃して移動させ、欠片を入手したら退室しよう。

←青い封印はオリハルコンの欠片を手に入れた時点で解除される。先を急ぎたいなら、ダムドポーンは放置しておこう

Reference 02

B C セイレーンの慟哭を手に入れる

>>> テメンニグル～上層部～／④静寂なる霊安の間、⑤昇降機関の間

オリハルコンの欠片を入手したら、次は⑨飛翔せし昇天の間を最上階まで上って、テメンニグル～上層部～／④静寂なる霊安の間へ。ここにある祭壇へ近づくと強制戦闘が発生するので、蹴散らしてセイレーンの慟哭を入手。その後、⑤昇降機関の間へと進み、起動装置にオリハルコンの欠片をセット。すると、エレベーターが動きだし、テメンニグル～1F～に直行可能になる。

←強制戦闘で出現するのは、ヘル=グリードとヘル=グリードが召喚する7ヘルズだ。ヘル=グリードを優先的に狙おう

Reference 03

D E F 紅蓮の炎を消し、水晶のドクロを入手

>>> テメンニグル～1F～／①邂逅せし災いの広間、⑦呪いし髑髏の間

1Fに着いたら、まず紅蓮の炎が燃えさかる扉にセイレーンの慟哭を使い、そこから⑦呪いし髑髏の間へと進む。ここは壁で本来の部屋が隠されているので、近距離攻撃で破壊しよう。その後、フロアの奥にある紋章に力を注ぐと、髑髏の球体が下りてくる。これを近距離攻撃で壊すと水晶のドクロが手に入り、同時に強制戦闘へ突入する。出現する敵はヘル=グリードとその召喚悪魔だ。

←髑髏の球体は一定時間内に破壊する必要がある。ジャンプで球体に上って、ロックオンしつつ攻撃しよう

Reference 04

G H 水晶を使って屋上へ

>>> テメンニグル～上層部～／④静寂なる霊安の間、③頂に導きし髑髏の回廊

水晶のドクロ入手後は、テメンニグル～上層部～へ戻るのだが、まず④静寂なる霊安の間にて強制戦闘が発生。出現するのはヘル=グリードとヘル=バンガードだ。ヘル=グリードを放っておくと敵がどんどん増えていくので、優先的にヘル=グリードを攻撃しよう。勝利後は、③頂に導きし髑髏の回廊へ進み、水晶のドクロを使って先へ進む。

←乱戦になるので、どうしてもダメージを受けやすい。立ち位置を上手く調節して囲まれないように注意しながら戦おう

Reference 05

I バージルを倒せ

>>> テメンニグル〜屋上〜／①闇を司りし暗黒の頂

ようやくたどり着いたテメンニグルの屋上では、双子の兄バージルが待ち受けている。閻魔刀による近距離コンボを主体に攻撃し、ダンテとの距離が離れていると空間斬りを多用する、というのがバージルの基本的な動きだ。

これに対するこちらの動きとしては、まずバージルのスキを見極めること。バージルは閻魔刀でのコンボや空間斬りの終了時に刀をしまうモーションがあり、そこに攻撃を当てると連続してダメージを与えることができる。そこで、まずはバージルの攻撃を誘って、それを回避することを心がけよう。回避にはジャンプよりもサイドロールやダッシュを使ったほうが確実だ。バージルの一連の攻撃を凌いだら、スティンガーなどで接近してコンボを数回決めればいい。またバージルは、頻繁にこちらの攻撃を弾いてくる。弾かれたときはムキになって攻撃せずに、いったん回避行動を取って弾き後の攻撃を空振りさせ、そのスキに攻撃を加えればOKだ。なお、高難易度モードになると幻影剣という遠距離攻撃を仕掛けてくるようになる。幻影剣は一定時間バージルの周囲を旋回した後、3パターンの軌道で襲いかかってくる。軌道を見切って回避するか、こちらの攻撃を当てて事前に破壊してしまおう。

⬅閻魔刀のコンボは3種類。早めにパターンを覚えてスキを見逃さないように

⬅弾かれた後はとりあえずサイドロール。その後、反撃できるか見極めよう

Reference 06

武闘神像：リベリオンSSSランク

>>> テメンニグル〜上層部〜／⑤昇降機関の間

ここの武闘神像はリベリオンSSSだが、リベリオンは近距離攻撃の種類が豊富なので、比較的達成しやすい。コンボ1とコンボ2、コンボ2からのミリオンスタッブの3つをメインにし、合間にハイタイムやスティンガーなどを組み込めばOKだ。どうしても難しい場合は、ソードマスターをレベル3にして、Alright！あたりでダンスマカブルを繰り出せばSSSまでいけるだろう。

⬅スタイルアクションなしでも不可能ではないが、ソードマスターのレベルが上がっていればかなり楽にクリアできる

Reference 07

Secret Mission3：エネミーステップがカギ

>>> テメンニグル〜中層部／⑧閉ざされし暗黒の回廊

入口は飛翔せし昇天の間へとつづく扉の前に20秒以上、滞空し続けるというかなり難易度の高いシークレットミッション。クリアするコツはフロアに出現するヘル＝プライドを隅に集めて、エネミーステップを繰り返すことだが、敵の動きが不安定なのでこれだけだと難しい。上手く行かない場合は、トリックスターのレベル2のスカイスターを織り交ぜて使ってみるとよいだろう。

⬅エネミーステップ→キックジャンプ→スカイスターをワンテンポ置いて入力していくと上手く行きやすい

**最後に会ったのは1年前だったな、早いもんだ
当然もてなしてくれるんだろう？
なあ、バージル！**

I can already tell,
looks like this is going
be one hell of a party!

†兄からの使者

人間界を救ったという正義の悪魔スパーダの血を引く男、ダンテ。彼はとあるスラム街に店を構え、便利屋を開業しようとしていた。そこへ黒衣の男が訪れ、物語は動き出す。ダンテの兄の使者であるとほのめかしたその男は、招待状と称してダンテの事務所に大量の悪魔を召喚し、忽然と姿を消した。

†巨塔テメンニグル

悪魔達をなぎ倒し、事務所の外へと飛び出したダンテは、地面から巨大な塔がせり上がってくるのを目撃する。そして、塔の頂上に佇む1人の男……それは、1年前に姿を消していた双子の兄バージルだった。

同じころ、塔を見上げる1人の女がいた。その女はいつの間にか塔の上に姿を現した、あの黒衣の男に、激しい憎しみの眼

Father?
I don't have a father.
I just don't like you,
that's all.

感動の再会って
言うらしいぜ、こういうの

——らしいな

差しを向けていた。

†オッドアイの女

ダンテが塔の門番を打ち倒したとき、壁を突き破って1台のバイクが乗り込んできた。乗り手は女……全身に銃器を纏った1人の若い女。彼女は歩み寄ってくるダンテに無言でロケット弾を撃ち込むと、天井に空いた穴から去っていく。

ダンテは気づいていただろうか……。その女が、黒衣の男と同じオッドアイであることに。

†双子の、感動の再会

オッドアイの女、謎の悪魔ジェスターらと出会いながら、ダンテは目指す屋上へとたどり着く。血を分けた双子は、約1年の刻を経て再会した。短い会話の後、2人は戦い始める。まるでそれが当然のように。

Story

Temen-ni-gru I

Mission 8 A renewed fear 新たなる力

■巨魔の胎内から脱出せよ

飲み込まれたリバイアサンの胎内から脱出するというミッション。胎内の構造はシンプルだが、各フロアのつながりが基本的に一方通行なので、スタート地点から時計回りに一周する感じになる。また、所々に酸性の水たまりがあり、触れるとダメージを受けてしまうので注意しよう。

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	8:30	10:00	11:30	13:00
Orbs	3000	2500	2000	1500
Stylish PTS.	4000	3000	2000	1000
Damage	5000	10000	15000	20000
Item Used	100	400	900	1500

[Chart]

Start リバイアサン～胎内～／①リバイアサン 胃峡

A リバイアサン～胎内～／①リバイアサン 胃峡
5つの突起物を壊し、扉の封印を解け
➡②③④⑤を経由して⑥リバイアサン 邪眼房へ進め

B リバイアサン～胎内～／⑥リバイアサン 邪眼房
粘膜にレッドオーブを吸わせ嫉妬の炎を手に入れろ
➡⑦⑧①②を経由して③リバイアサン 心臓核へ進め

C リバイアサン～胎内～／③リバイアサン 心臓核
嫉妬の炎で障壁を破り、心臓を破壊せよ

Clear リバイアサン～胎内～／③リバイアサン 心臓核

[Items]

ブルーオーブの欠片
リバイアサン～胎内～：①リバイアサン　胃峡

嫉妬の炎
リバイアサン～胎内～：⑥リバイアサン　邪眼房

ブルーオーブの欠片（武闘神像）
リバイアサン～胎内～：⑦リバイアサン　腸洞（D）

ブルーオーブの欠片（シークレットミッション）
リバイアサン～胎内～：①リバイアサン　胃峡

[Enemies (Normal)]

ヘル＝エンヴィ P.165

ギガピード P.176

リバイアサンの心臓 P.194

Secret Mission4 Devil's Teetor-totter

上空にあるブルーオーブの欠片を目指せ

D.T.発動中の悪魔をリフト上から排除する高難易度のミッション。ショットガンを強化するか、カリーナ＝アンを使わないとクリアは難しい。

⬅カリーナ＝アン入手後はかなり楽になる

[Entrance—入口]
リバイアサン～胎内～／①リバイアサン 胃峡

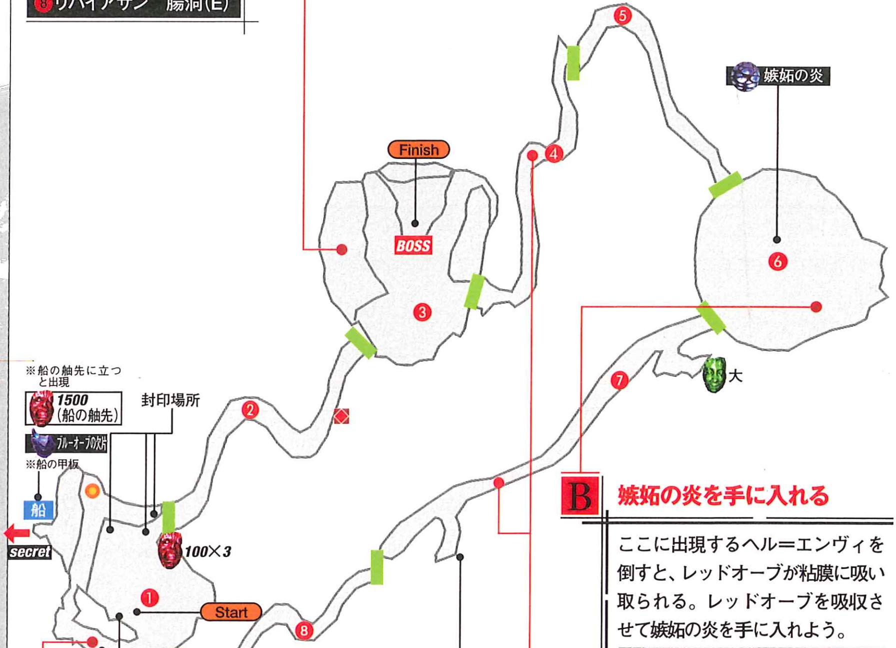
Area Info.

リバイアサン～胎内～

1. リバイアサン　胃峡
2. リバイアサン　腸洞(A)
3. リバイアサン　心臓核
4. リバイアサン　腸洞(B)
5. リバイアサン　腸洞(C)
6. リバイアサン　邪眼房
7. リバイアサン　腸洞(D)
8. リバイアサン　腸洞(E)

C リバイアサンの心臓を倒せ

嫉妬の炎を持った状態で、中央の突起を調べるとリバイアサンの心臓との戦闘に突入する。少々特殊な性質を持つボスなので、101、194ページを参考にして倒そう。



B 嫉妬の炎を手に入れる

ここに出現するヘル＝エンヴィを倒すと、レッドオーブが粘膜に吸い取られる。レッドオーブを吸収させて嫉妬の炎を手に入れよう。

A 5つの突起物を破壊する

フロアに点在している5つの突起物を破壊すると道が開ける。突起物はスタート地点の周囲に3ヵ所、洞窟を抜けた先に2ヵ所ある。

One Point ギガピードを倒すか、それとも逃げるか

リバイアサン　腸洞(B)と腸洞(D)ではギガピードが追跡してくる。実はこの敵は倒さなくても先に進むことが可能だ。途中で何度か攻撃を受けるが、ギガピードが叫んだときにジャンプすれば回避できる。

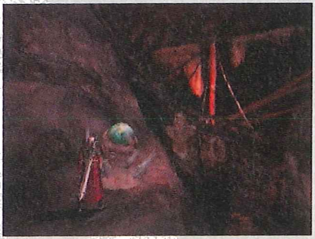
MISSION 8 REFERENCE

Reference 01

A 5つの突起物を壊す

>>> リバイアサン〜胎内〜／❶リバイアサン　胃峡

胎内の奥へと進む入り口は、異物の進入を阻む奇妙な5本の牙によってふさがれている。この牙は、胃峡の各所で見かける不気味な突起物によって制御されており、奥へ進むにはこれを1つずつ潰して行く必要がある。突起物の場所は、スタート地点上部の段差とそこから続く道の先、空洞の中、バスの脇、アーチの上の5ヵ所となっている。反撃もないので、見つけ次第破壊しよう。



⬅目玉のようにも見えるこの突起物を潰すごとに、1本ずつ牙が外れていく。これをすべて潰さないと奥へは行けない

Reference 02

POINT ステージの特性。酸の床や、エリアの境の壁など

>>> リバイアサン〜胎内〜／❶リバイアサン　胃峡

このミッションは、リバイアサンの胎内を探索することになる。そのため、通路にはところどころに強力な酸がたまっており、その上を走ったり歩いて通過するとダメージを受けてしまう。ただし、トリックスターのダッシュだけは別で、無敵である1回目のダッシュだけは、ダメージを受けずに通過できる。また、リバイアサンの胎内を根城としている、ヘル＝エンヴィの姿も見られる。

⬅胎内には、リバイアサンが飲み込んだと思われる、バスや船などさまざまなものが転がっている。通路のような場所は、実は内臓なのだ

Reference 03

POINT 追跡してくるギガピード

>>> リバイアサン〜胎内〜／❹リバイアサン　腸洞（B）、腸洞（D）

胎内の奥へと進むと、どこからともなくギガピードが出現し、ダンテを追いかけてくる。ミッション4のときとは異なり、電撃球ではなく大きな顎で噛みついてくる。攻撃の前に雄たけびを上げるので、ジャンプで回避しよう。ただし、口を縦にしている場合は垂直ジャンプでかわせるが、横のままの場合は攻撃を喰らってしまうので、バックジャンプでかわそう。

⬅1発当たりの攻撃力が高いので、ムリに相手をせずにダッシュなどを使って逃げてしまうのも、1つの手だ

Reference 04

B 嫉妬の炎を手に入れる

>>> リバイアサン〜胎内〜／❻リバイアサン　邪眼房

邪眼房の中央には嫉妬の炎が設置されているが、台座のような器官に包まれていて入手できない。この器官は、オーブを吸収するとめくれていく特性を持っているので、周囲に出現するヘル＝エンヴィを倒してオーブを供給し続ければ、嫉妬の炎を入手できるようになる。ただし、オーブの種類を問わず吸収してしまうので、グリーンオーブが出現しても体力を回復することができない。

⬅グリーンオーブでの体力回復は見込めないので、不用意にダメージを受けないよう、回避を重視して戦うこと

Reference 05

C リバイアサンの心臓を倒せ

>>> リバイアサン～胎内～／❸リバイアサン　心臓核

リバイアサンの心臓は、特殊な防御機能を持っていて、左右の肺がそれぞれオーブとD.T.ゲージを吸い取っていき、吸収したオーブやD.T.ゲージが一定量に達すると、心臓部からレーザーや誘導弾を発射する。肺を潰すと心臓のコアが露出し、このときに攻撃するとダメージを与えられる。オーブを吸収して発動するレーザーが厄介なので、左の肺を潰しつつコアを露出させ、攻撃しよう。

⬅誘導弾は、同時に出現するヘル=エンヴィを盾にして消そう。敵が多いので、ロックオンしないほうが動きやすい

Reference 06

Secret Mission4：リフトから敵を排除せよ

>>> リバイアサン～胎内～／❶リバイアサン　胃峡

胃峡の奥にはリバイアサンが飲み込んだらしい船があり、船体下部にシークレットミッションの入り口がある。ミッション内容は浮揚せし八卦盤の間と同じく、ヘル=プライドを排除しながら上へ行くというものだが、このヘル=プライドがD.T.発動中なので、難易度が跳ね上がっている。カリーナ=アンがあれば楽だが、そうでない場合はショットガンを強化して挑戦しよう。

⬅防御力が高く、怯みにくいので倒すのではなく落とす必要がある。吹き飛ばし効果のある攻撃を使おう

Reference 07

段差の上から船に乗り込んでブルーオーブの欠片を入手

>>> リバイアサン～胎内～／❶リバイアサン　胃峡

胃峡にある船は、一見背景のようにしか見えないが、実は乗り込むことが可能。もっとも近い段差から、船の舳先を通じて甲板へ下りることができる。ただし、進入できるポイントが小さいうえに、カメラが切り替わるので操作ミスをしやすく、簡単には入れない。段差の上から船の舳先に向かってジャンプ後、スカイスターを使って乗り込むと、操作ミスで船から出てしまうことがなくなる。

⬅とくに目印になるようなものもないので、甲板へと続く箇所を見つけるには、やや根気が必要になるかもしれない

Reference 08

武闘神像：ケルベロスSSランク

>>> リバイアサン～胎内～／❼リバイアサン　腸洞（D）

武闘神像は腸洞（D）の脇道にあるが、リバイアサンの力の源である嫉妬の炎を取り外したために胎内が暗くなっていて分かりにくい。左側に寄りつつ進んでいかないと、脇道を見落としてしまいがちなので注意しよう。この武闘神像は、ケルベロスでSSランクを出せば破壊できる。コンボ1とコンボ2を軸にして、合間にリボルバーやウインドミルを挟むと効率よく壊せる。

⬅ケルベロスで破壊する最後の武闘神像。ケルベロスは、多段ヒットする技が多いので、SSランクでも容易に出せる

Mission 9 Faded memories 古の街で

■深淵に潜みし魔女に剣の洗礼を与えよ

このミッションから舞台はテメンニグルの地下部分へと移る。まずは食料保存庫(北)を目指し、禁断の果実を入手。その後、地下歌劇場へ進んで、ネヴァンと戦うという流れになっている。なお、途中の大地底湖には4つ目の銃器スパイラルが設置されているので忘れずに入手しよう。

[Chart]

Start 禁断の地～第1階層～／❷可動双児橋
➡❸食料保存庫(南)へ進め

A 禁断の地～第1階層～／❸食料保存庫(南)
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡❹地底御苑へ進め

B 禁断の地～第1階層～／❹地底御苑
光を導き、青い扉の封印を解け
➡❺❻を経由して❼大地底湖へ進め

C 禁断の地～第1階層～／❼大地底湖
スパイラルを手に入れろ
➡❽を経由して❾食料保存庫(北)へ進め

D 禁断の地～第1階層～／❾食料保存庫(北)
禁断の果実を手に入れろ

E 禁断の地～第1階層～／❾食料保存庫(北)
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡❽❼を経由して❿鍾乳洞へ進め

F 禁断の地～第1階層～／❿鍾乳洞
レリーフに禁断の果実をはめ、道を切り開け
➡⓫地下歌劇場へ進め

G 禁断の地～第1階層～／⓫地下歌劇場
ネヴァンを倒せ

Clear 禁断の地～第1階層～／⓫地下歌劇場

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	12:00	15:00	20:00	25:00
Orbs	6000	4000	3000	2000
Stylish PTS.	3000	2000	1500	1000
Damage	5000	10000	15000	20000
Item Used	100	400	900	1500

[Items]

ブルーオーブの欠片
禁断の地～第1階層～：❹地底御苑

スパイラル
禁断の地～第1階層～：❼大地底湖

デビルスター
禁断の地～第1階層～：❿鍾乳洞

禁断の果実
禁断の地～第1階層～：❾食料保存庫（北）

ブルーオーブの欠片（シークレットミッション）
禁断の地～第1階層～：❿鍾乳洞

ネヴァン
禁断の地～第1階層～：⓫地下歌劇場

[Enemies (Normal)]

ヘル＝プライド P.164

ヘル＝グラトニー P.169

ヘル＝グリード P.168

エニグマ P.174

アルケニー P.178

ネヴァン P.196

Area Info.

禁断の地～第1階層～

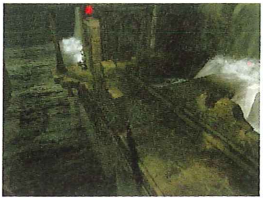
1 禁断の地　入口
2 可動双児橋
3 食料保存庫(南)
4 地底御苑
5 地下水脈
6 円刃通路(南)
7 大地底湖
8 円刃通路(北)
9 食料保存庫(北)
10 鍾乳洞
11 地下歌劇場

G ネヴァンとの戦い

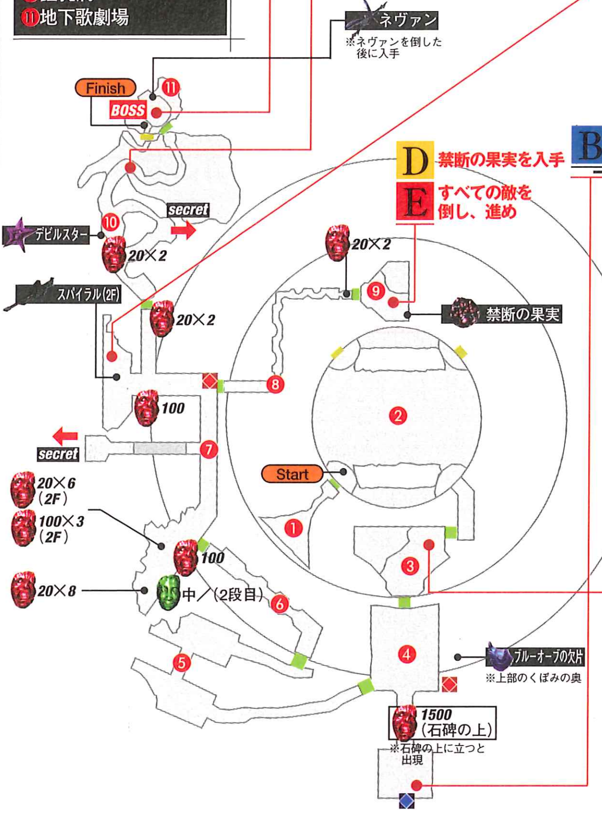
禁断の果実を使って地下歌劇場へ入ると、イベント後にネヴァンとの戦闘が始まる。この戦いに勝利すると、新たな近距離武器ネヴァンが手に入る。

C スパイラルを手に入れる

スパイラルは、滝西側にある遺跡上段部分に置かれている。滝の正面にレッドオーブが1個あるので、それを目印に上っていこう。



F 禁断の果実を使う

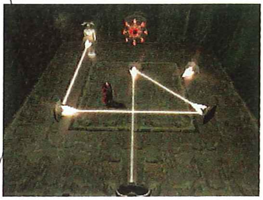


D 禁断の果実を入手

E すべての敵を倒し、進め

B 暗く沈んだ像に光を導く

ここでは反射鏡を破壊して光を像まで導くのが目的だ。下の写真を参考にして、パズルを解こう。なお、間違った反射鏡を壊したときは紋章に力を注げばリセットされる。



A すべての敵を倒し、進め

Secret Mission5　Destroyer

時間内にすべての設置物を壊せ

40秒以内に50個の設置物を破壊するというミッションで難易度はやや高い。カウンターの中や入口の看板が見逃しやすいポイントなので注意。

←攻撃範囲の広い武器で一気に破壊しよう

[Entrance—入口]
禁断の地～第1階層～／10鍾乳洞

MISSION 9 REFERENCE

Reference 01

A アルケニーとの戦い

>>> 禁断の地～第1階層～／③食料保存庫（南）

フロア中央に差し掛かると、赤い封印が施されて強制戦闘になる。出現するのは初登場のアルケニー4体だ。この蜘蛛のような悪魔は耐久力が高く怯みにくい。またステップでこちらの攻撃を回避することも多く、不慣れなうちは苦戦するだろう。ただ、アルケニーは対空攻撃を持たないので、空中から攻撃すると少し楽になる。炎が弱点なので、アグニ&ルドラでごり押しするのもありだ。

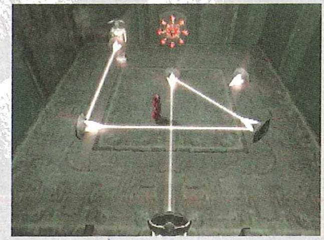
⬅怯みにくいので複数を同時に相手にするのはつらい。空中からの兜割り、銃撃をメインに攻撃を組み立てていこう

Reference 02

B 暗く沈んだ像に光を導く

>>> 禁断の地～第1階層～／④地底御苑

一方の像から出ている光を、反射鏡を調節することで他方の像まで導くというパズル。反射鏡は近距離攻撃で破壊することができ、誤って壊してしまった場合は、奥にある紋章でリセットすることが可能だ。ここのパズルはそれほど難しくはなく、光の道筋と反射鏡の向きをよく見ればすぐに正解は分かるはず。念のため、右に正解を掲載したので参考にしよう。



⬅このパズルでは左奥と中央手前の反射鏡を破壊すればOK。今後もこの手のパズルがあるので、ルールを理解しておこう

Reference 03

C スパイラルを手に入れる

>>> 禁断の地～第1階層～／⑦大地底湖

ミッション進行と直接的な関係はないが、ここには4番目の銃器スパイラルが置かれている。スパイラルは地上でしか撃てず、少々クセのある武器だが、使いこなすとかなり強力なのでぜひ手に入れておこう。置かれている場所は少し分かりづらいが、滝左側の遺跡の上段部分。滝正面にある崩れた壁（レッドオーブが置いてある）を滝を右手にジャンプで上っていくとたどり着ける。

⬅スパイラルは普通にプレイしていると、ちょっと気づきにくい場所にある。取り逃さないように注意しよう

Reference 04

D E 禁断の果実を手に入れろ

>>> 禁断の地～第1階層～／⑨食料保存庫（北）

ここでの目的は、地下歌劇場に入るためのキーアイテム、禁断の果実を手に入れること。フロア奥の台座に置かれているので○ボタンで入手しよう。なお、禁断の果実を入手すると、扉に赤い封印が施されてアルケニー5体との強制戦闘に突入する。数は1体増えたが、基本的には③食料保存庫（南）と同じだ。空中から攻撃するか、あるいはアグニ&ルドラでごり押ししよう。

⬅炎弱点なので、アグニ&ルドラで攻撃すると派手な炎のエフェクトがかかる。魔人化と併用すればさらに効果は高い

Reference 05

F G ネヴァンを倒せ

>>> 禁断の地～第1階層～／⑩鍾乳洞、⑪地下歌劇場

⑩鍾乳洞で禁断の果実を使い、⑪地下歌劇場に入るとネヴァンとの戦闘に突入する。ネヴァンの最大の特徴は自分の周囲に蝙蝠を舞わせ、一種のバリアとしていることだ。この蝙蝠のバリアを破壊しなければ、ネヴァン本体にダメージを与えることはできない。蝙蝠は銃器でも剥がすことができるが、手早く排除するならネヴァンの攻撃後のスキを突いて、攻撃範囲の広い近距離攻撃を当てるのがベストだ。オススメの武器はケルベロス。リボルバーで一気に蝙蝠を剥がせる他、ネヴァンは氷が弱点なので、他の武器よりもダメージ効率がいいというのがその理由だ。

体力が大きく減ってくると、ネヴァンは攻撃モードを変化させ、死の抱擁という技を使うようになる。この技はダンテの体力を奪って自分の物にするという厄介な性質があるので、ネヴァンが接近してきたらジャンプで確実に回避しよう。また、この技を使っている間は蝙蝠によるバリアが消滅するので、逃げながら銃器で攻撃するとよい。技の予備動作中と終了時に1発ずつスパイラルを当て、ジャンプ回避中はエボニー＆アイボリーを連射していればかなりのダメージを与えられる。ネヴァンの残り体力も少なくなっているはずなので、これを3～4回繰り返せば倒せるだろう。

⬅エボニー＆アイボリーで蝙蝠を剥がすときは、ロックオンしないほうがよい

⬅スパイラルを使うときは間合いに注意。近すぎると死の抱擁を喰らってしまう

Reference 06

ゲーム中屈指の見つけにくさ

>>> 禁断の地～第1階層～／④地下御苑

ここのブルーオーブの欠片は、時空神像の左上にある横穴の奥という、ゲーム中もっとも見つけづらい場所にある。入手難易度も高めで、トリックスターのレベル2、及びエアハイクを習得していることが必要条件だ。横穴に入る方法は、まず時空神像の左側の壁でウォールハイク。跳ね返ったところで垂直にエアハイクを行い、ジャンプの頂点でスカイスターを入力して穴に飛び込もう。

⬅パターンさえ分かれば、数回の試行で横穴に入れるだろう。ウォールハイクの跳ね返りを利用するのがポイントだ

Reference 07

Secret Mission5：時間内にすべての設置物を破壊する

>>> 禁断の地～第1階層～／⑩鍾乳洞

入口は⑩鍾乳洞に入って右側上方のくぼみの奥。ここのミッション内容は、40秒以内に50個の設置物を破壊するというもの。見落としやすいのは、入り口の看板、カウンター内のボトル類、ショットガンがあった場所の樽などだ。攻撃範囲の広い武器で一気に破壊するのがタイム短縮につながるポイント。ショットガンのファイアワークスやアグニ＆ルドラあたりがオススメだ。

⬅最後の2～3個がなかなか見つからず、ドツボにはまりやすい。設置物の数を場所ごとに分けて調べてみよう

Mission 10 The job 責任ある者

■静かなる橋に相応しき力を与えよ

ボス戦がなく強制戦闘も2ヵ所と、比較的楽なミッションだ。ルートとしては、前回のミッションでたどってきた道を逆走し、可動双児橋まで戻る形になる。すばやくクリアしたいなら、強制戦闘以外は避けて進むとよいだろう。可動双児橋まで戻ったら緑の扉をくぐり、大理石通路に進めばクリアだ。

[Chart]

Start 禁断の地～第1階層～／⑩鍾乳洞

A 禁断の地～第1階層～／⑩鍾乳洞
石仮面を手に入れろ
➡⑪⑩を経由して⑦大地底湖へ進め

B 禁断の地～第1階層～／⑦大地底湖
石仮面を使って道を作り、永劫機関を手に入れろ
➡⑥円刃通路(南)へ進め

C 禁断の地～第1階層～／⑥円刃通路(南)
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡⑤④を経由して③食料保存庫(南)へ進め

D 禁断の地～第1階層～／③食料保存庫(南)
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡②を経由して⑫大理石通路へ進め

Clear 禁断の地～第1階層～／⑫大理石通路

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	8:00	10:00	12:00	14:00
Orbs	3500	2500	2000	1500
Stylish PTS.	2500	2000	1500	1000
Damage	2000	4000	6000	8000
Item Used	100	400	900	1500

[Items]

石仮面
禁断の地～第1階層～：⑩鍾乳洞

ブルーオーブの欠片(武闘神像)
禁断の地～第1階層～：⑦大地底湖

ブルーオーブの欠片(シークレットミッション)
禁断の地～第1階層～：⑦大地底湖

永劫機関
禁断の地～第1階層～：⑦大地底湖

[Enemies (Normal)]

ヘル=プライド P.164

ヘル=グラトニー P.169

ヘル=スロース P.167

ヘル=グリード P.168

エニグマ P.174

アルケニー P.178

デュラハン P.179

Secret Mission6 Flight of the Demon

時間内にすべてのレッドオーブを収集せよ

ネヴァンのエアレイドが使えることが前提のミッション。レッドオーブを一筆書きで取れるように、上手く高度を調節しよう。

⬅デビルトリガーが育っていないと厳しい

[Entrance―入口]
禁断の地～第1階層～／⑦大地底湖

Area Info.

禁断の地～第1階層～

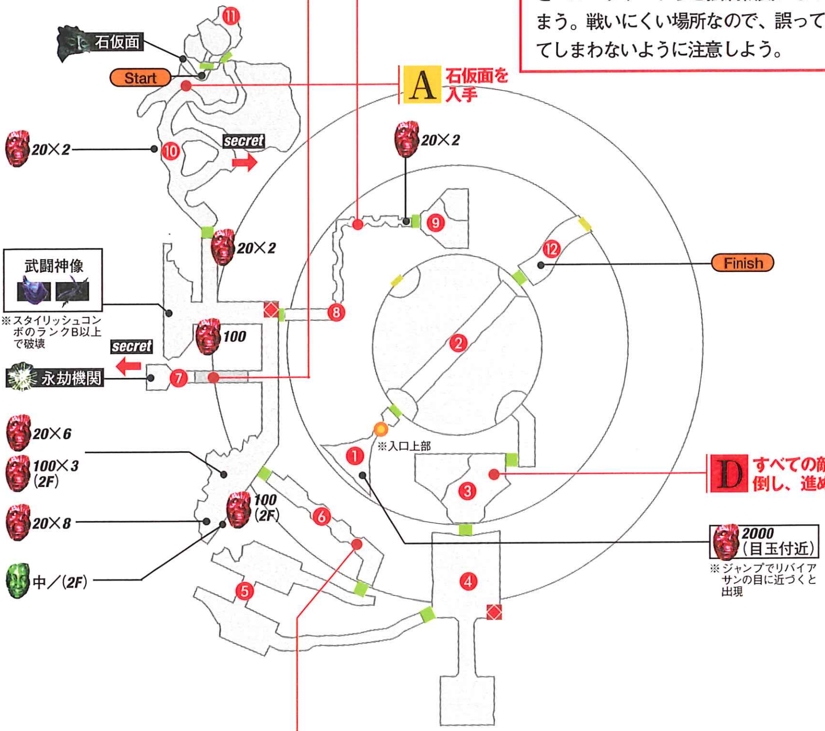
1. 禁断の地　入口
2. 可動双児橋
3. 食料保存庫（南）
4. 地底御苑
5. 地下水脈
6. 円刃通路（南）
7. 大地底湖
8. 円刃通路（北）
9. 食料保存庫（北）
10. 鍾乳洞
11. 地下歌劇場
12. 大理石通路

B 永劫機関を手に入れる

このフロアの東側にある像に石仮面をはめ込むと、湖に足場が浮上して通れるようになる。その足場の先に進むと永劫機関が手に入る。

One Point 円刃通路（北）の罠に注意しよう

円刃通路（北）はこのミッションには関わりのない場所だが、うっかり侵入してしまうとヘル＝グリードらと強制戦闘になってしまう。戦いにくい場所なので、誤って入ってしまわないように注意しよう。



C デュラハンは背中を狙う

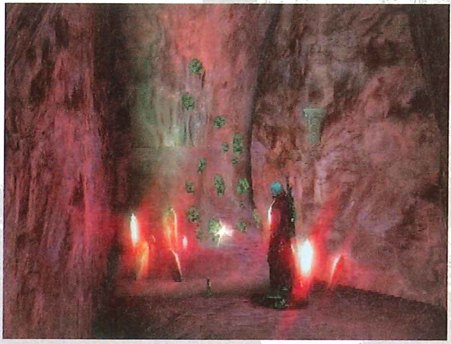
ここに出現するデュラハンは、背中から近距離攻撃しないとダメージを与えられない。円刃に触れないように注意しつつ、背後から剣で斬りつけよう。

Reference 01

A B 石仮面と永劫機関

>>> 禁断の地～第1階層～／⑩鍾乳洞、⑦大地底湖

ミッションが始まったら、まず画面左に進んで石仮面を手に入れる。その後、⑪地下歌劇場を経由して⑦大地底湖まで戻ろう。⑦大地底湖に着いたら、2つの扉の間にある石像に石仮面を装着。すると、湖の中から橋がせり上がってきて、離れ小島に行けるようになる。ここには次のキーアイテム、永劫機関があるので必ず入手しておこう。入手後は、南側の扉から⑥円刃通路（南）へ進めばOKだ。なお、永劫機関が置いてある台座の裏には、シークレットミッションの入口がある。もしエアレイドをすでに使えるなら、チャレンジしてみるとよいだろう。



↑ミッションがスタートしたら忘れずに石仮面を入手する。その後、⑦大地底湖へと向かおう

↑石仮面を石像にはめ込むと、湖の中央へと進めるようになる。永劫機関を手に入れて、②可動双児橋を目指そう

Reference 02

POINT 円刃通路（北）と食料保存庫（北）

>>> 禁断の地～第1階層～／⑧円刃通路（北）、⑨食料保存庫（北）

⑧円刃通路（北）は、ミッションでは行く必要のない場所だが、通路の中程まで進むと前後が柵で閉じられ、強制戦闘になる。円刃のおかげでたださえ戦いにくいうえに、出現するのはヘル＝グリードにその召喚悪魔と、かなりイヤらしい設定だ。本来なら近寄らないのが得策だが、レッドオーブを稼ぐとなると事情は少し変わってくる。このフロアで発生する戦闘はこれっきりだが、続く⑨食料保存庫（北）ではフロアを出入りするたびにアルケニーが出現するからだ。アルケニーの変則的な動きに対処できる悪魔狩人なら、ここを稼ぎ場にするのは悪くない。

↑円刃に挟まれた狭い通路での戦いには、遠距離攻撃が最適だ。スパイラルの射線上に上手く敵を集めれば無傷で勝利できる

↑⑨食料保存庫（北）には、通常のアルケニーの他にクイーンアルケニーも出現。敵の動きを見切れるならここでオーブを稼ごう

MISSION 10 REFERENCE

Reference 03

C デュラハンを倒して道を切り開け

>>> 禁断の地～第1階層～／6円刃通路（南）

通路を少し進むと、前後に格子が下りてデュラハンが3体出現する。この悪魔は正面からの攻撃を受け付けず、ダメージを与えるには背中を近距離攻撃する必要がある。ただ、上下に浮遊しているせいで、スティンガー系の攻撃は空振りしやすく、周囲の円刃に接触する可能性も大きい。そこでオススメなのがケルベロスのリボルバーだ。縦の動きに強いので容易に仕留められるだろう。

⬅背後に回り込んでリボルバーを繰り出せば2～3発で倒せる。ケルベロス未装備時は、ジャンプ攻撃で地道に削ろう

Reference 04

D アルケニーとの戦い

>>> 禁断の地～第1階層～／3食料保存庫（南）

フロアに入るとお馴染みのアルケニーが出現し強制戦闘に突入する。今回現れる5体のうち2体はクイーンアルケニーと呼ばれる大型の個体で、通常のものよりも攻撃力、体力に優れ、吹き飛びにくいという特徴を持つ。図体は大きいが、戦い方は通常タイプと同じで問題ない。攻撃を当てるのに苦労しないので、人によっては通常タイプよりも楽だとさえ感じるだろう。

⬅1発の痛さはクイーンのほうが20%ほど上回る。無闇にダメージを受けないよう、回避行動はキッチリ行おう

Reference 05

武闘神像：ネヴァンBランク

>>> 禁断の地～第1階層～／7大地底湖

スパイラルが置かれていた遺跡の下段部分にネヴァンの武闘神像がある。必要ランクはBとかなり低いが、ネヴァンは近距離武器の中でもかなり特異なので、慣れないうちはなかなかBまで上がらないかもしれない。もっとも簡単にクリアできるのは、チューンアップ→コンボ2→クレイジーロールというもの。もしこれで足りなければ、コンボ1とコンボ3をさらに追加すればOKだろう。

⬅ネヴァンはかなりクレイジーな武器だが、使いこなすと非常に強力だ。特殊な攻撃方法を今のうちにつかんでおこう

Reference 06

Secret Mission6：エアレイドを駆使してレッドオーブを集める

>>> 禁断の地～第1階層～／7大地底湖

入り口は永劫機関を入手した石像の右側。エアレイドを習得済みであることが最低条件だ。またD.T.ゲージもできれば5個以上に強化しておいたほうがよいだろう。さて、ミッションの内容は、フロア内に設置されたレッドオーブ40個を30秒以内にすべて回収するというものだ。レッドオーブは一定の高さに並べられているので、エアレイドの高度を調節しつつ、ムダなく集めていこう。

⬅オーブの並びは大別すると上段と下段に分かれている。上下をつなぐように配置されたオーブは、高度調節時に入手

Mission 11 Revenge 復讐の誓い

■過去よりの来客をもてなせ

禁断の地～第1階層～の西側を進んでいくミッション。道程はほぼ一本道で必要なキーアイテムもない。一気に生贄拷問室を目指して、ベオウルフに挑もう。なお、このミッションでは設置タイプ、シークレットミッション、武闘神像の3つのブルーオーブの欠片が手に入る。体力アップのチャンスだ。

[Chart]

Start 禁断の地～第1階層～／⑬歯車機関室
➡⑭礼拝堂参道へ進め

A 禁断の地～第1階層～／⑭礼拝堂参道
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡⑮礼拝堂へ進め

B 禁断の地～第1階層～／⑮礼拝堂
2つの石像を押し込み、仕掛けを作動させろ

C 禁断の地～第1階層～／⑮礼拝堂
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡⑯を経由して⑰生贄搬送貨車に乗り込め

D 禁断の地～第1階層～／⑰生贄搬送貨車
襲いくる悪魔を殲滅せよ
➡⑱を経由して⑲生贄拷問室へ進め

E 禁断の地～第1階層～／⑲生贄拷問室
ベオウルフを倒せ

Clear 禁断の地～第1階層～／⑲生贄拷問室

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	8:00	10:00	12:00	14:00
Orbs	3000	2500	2000	1500
Stylish PTS.	4000	3000	2000	1000
Damage	5000	10000	15000	20000
Item Used	100	400	900	1500

[Items]

ブルーオーブの欠片
禁断の地～第1階層～：⑭礼拝堂参道

デビルスター
禁断の地～第1階層～：⑬歯車機関室

ブルーオーブの欠片(武闘神像)
禁断の地～第1階層～：⑯生贄搬送貨車　乗車場(北)

ブルーオーブの欠片(シークレットミッション)
禁断の地～第1階層～：⑬歯車機関室

ホーリーウォーター
禁断の地～第1階層～：⑯生贄搬送貨車　乗車場(北)

[Enemies (Normal)]

ヘル＝プライド P.164

ヘル＝レイス P.166

ヘル＝スロース P.167

ヘル＝グラトニー P.169

ヘル＝ラスト P.170

ヘル＝バンガード P.172

エニグマ P.174

ソウルイーター P.180

ベオウルフ P.198

Area Info.

禁断の地〜第1階層〜

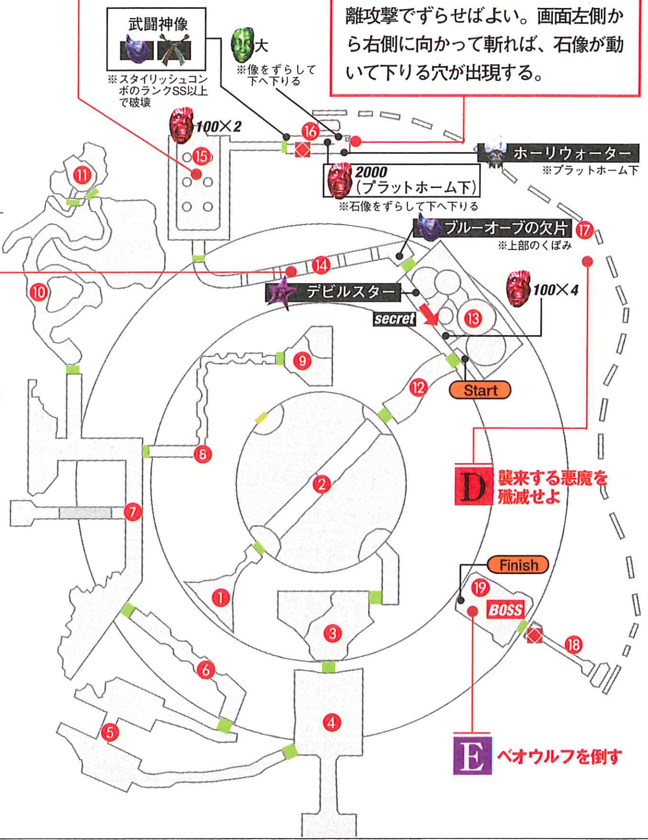
1. 禁断の地　入口
2. 可動双児橋
3. 食料保存庫(南)
4. 地底御苑
5. 地下水脈
6. 円刃通路(南)
7. 大地底湖
8. 円刃通路(北)
9. 食料保存庫(北)
10. 鍾乳洞
11. 地底歌劇場
12. 大理石通路
13. 歯車機関室
14. 礼拝堂参道
15. 礼拝堂
16. 生贄搬送貨車　乗車場(北)
17. 生贄搬送貨車
18. 生贄搬送貨車　乗車場(南)
19. 生贄拷問室

B C 石像を押し込むと……

中2階にある2つの像(1つは壊せる壁の裏にある)を穴に押し込むと新たな道が開ける。同時に強制戦闘に突入するので殲滅しよう。

One Point 石像をずらして下段に下りる

グリーンオーブ、ホーリーウォーターがある段に行くには、石像を近距離攻撃でずらせばよい。画面左側から右側に向かって斬れば、石像が動いて下りる穴が出現する。



A ソウルイーターの倒し方

ソウルイーターは、ダンテが背を向けると姿を現すという特性がある。近距離でわざと背を向け、姿を見せたら剣をたたき込もう。

D 襲来する悪魔を殲滅せよ

E ベオウルフを倒す

Secret Mission7 Hang 10

時間内にブルーオーブの欠片を手に入れろ

30秒以内にブルーオーブの欠片までたどり着くという内容。普通に走っても間に合わないので、フリーライドやダッシュをフル活用しよう。

←タイム短縮のカギはフリーライドだ

[Entrance—入口]
禁断の地〜第1階層〜/13歯車機関室

>>>>> MISSION 11 REFERENCE

Reference 01

A 向きをコントロールしてすばやく倒せ

>>> 禁断の地～第1階層～／⑭礼拝堂参道

ここで出現するソウルイーターは、ダンテの視線上にいると霧に変化し、視線から外れると実体化して攻撃してくる。霧状のときは近づいてもとくに害はないので、霧状態を維持しつつ接近し、近距離攻撃が当たる間合いに近づいたらダンテの向きを変え、その後すばやく斬りつければよい。ガンスリンガーならトゥーサムタイムやトリックショットを使えば背中を向けたまま簡単に倒せる。

⬅霧状態の間に接近し、わざと背中を向けて実体化させる。その後振り向いて、再び霧になる前に攻撃しよう

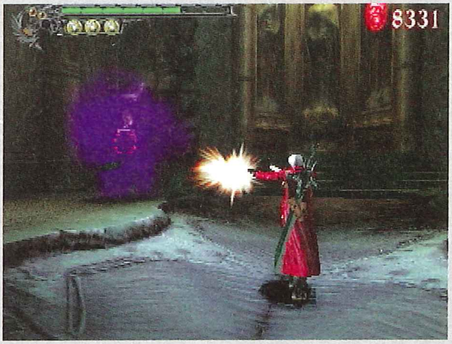
Reference 02

B C 石像を押し込み、敵を殲滅する

>>> 禁断の地～第1階層～／⑮礼拝堂

礼拝堂ではまず、祭壇にある3つの首すべてが血涙を流すようにする必要がある。血涙を流させるには、中2階の通路にある石像2体を2ヵ所ある窪みにはめ込めばOKだ。中2階へ行くには、壁に刺さった剣からジャンプするとよい。片方の石像は通路上にあるので分かりやすいが、もう一方は壊せる壁の後ろに隠されている。どちらの石像も正しい方向に斬らないと動かないので注意しよう。なお、3つの首が血涙を流すと隠し扉が出現し、同時に赤い封印が施される。出現する悪魔はソウルイーター2体とヘル＝バンガードだ。先にソウルイーターから倒そう。

⬆石像の1つは隠し壁の奥にある。とはいえ、隠し壁は露骨に背景が違うので見逃すことはないはずだ



⬆簡単に倒せるソウルイーターをまず排除し、ヘル＝バンガードとじっくり戦える環境を作り出そう

Reference 03

D 後半に出現するヘル＝レイスに注意

>>> 禁断の地～第1階層～／⑰生贄搬送貨車

貨車に乗り込むと、対向車線の車両や自分が乗っている車両に悪魔が次々と現れる。出現するのはヘル＝ラストやヘル＝プライド、エニグマ、ヘル＝レイスなど。出現するすべての悪魔を倒すと車両が次のプラットフォームに到着する。この戦闘で気をつけたいのは終盤に現れるヘル＝レイスだ。狭い場所での戦いになるので、自爆に巻き込まれないように注意しよう。

⬅ヘル＝レイスは対向車両→ダンテの車両の順で出現。エアハイクからの射撃で爆風を避けつつ排除しよう

Reference 04

E ベオウルフには接近戦を挑め

>>> 禁断の地～第1階層～／⑲生贄拷問室

ベオウルフの攻撃は極めてパワフルで、1発食らえば大きく体力ゲージを減らされる。ただ、傾向として前方への攻撃が主体になっているので、背後を取るように動けば比較的安全に戦うことが可能だ。ベオウルフの向きに注意を払い、攻撃を仕掛けるときもなるべく背後から行おう。

気をつけるべき攻撃は、まずパンチ3発によるコンボ。狙いが正確で、ダンテの方向を強く追尾してくるのでサイドロールで回避するのがベストだ。3発目の終わりにスキがあるので、攻撃をかわしきったら反撃しよう。なお、ベオウルフは頭部が弱点で、身体の約4倍のダメージを与えられるほか、数回当てると怯ませられる。反撃するときにジャンプ攻撃で狙ってみよう。

四つん這いになって繰り出してくる体当たりはベオウルフの初期動作に注目。一瞬身体を沈めたらサイドロールで回避。そうでないならジャンプで回避しつつ、遠距離攻撃で削っていくのが安全策だ。リスクを背負うが、回避後にスティンガー系で追いかけてコンボを決めてもよい。また、終盤に繰り出してくる羽攻撃だが、ベオウルフはダンテが近距離にいるとコンボ主体で攻撃し、羽攻撃をあまり行わない。できるだけ接近し続け、羽攻撃そのものを使わせないのが理想だ。

⬅頭に攻撃が当たると、喰らいモーションが身体のときと異なる。よく狙おう

⬅範囲が広いヴォルケイノはバックジャンプ＆エアハイクで避けると安全性が高い

Reference 05

Secret Mission 7：フリーライドを駆使して進め

>>> 禁断の地～第1階層～／⑬歯車機関室

入り口が少々分かりづらいが、⑭礼拝堂参道方面の扉の近くの小さな足場から上ったところで見つけられる。クリア条件は、30秒以内にブルーオーブの欠片までたどり着くこと。難易度はかなり高い。ポイントとなるのは、最初のヘル＝グリードと3or4番目のヘル＝グリードでフリーライドすること。また、フリーライドの終わり際にスカイスターをすばやく出して、着地点をなるべく後退させないことも重要だ。後はスティンガーやトリプルダッシュを駆使してタイム短縮に努めよう。なお、もし難しいようならD.T.ゲージを強化して、ケルベロスの魔人で駆け抜けるという力技もある。

⬆小さな足場からエアハイクで上段に上る。正面にある柱をキックジャンプしても上れるが、難易度はやや高い

⬆最初のヘル＝グリードには2歩ほど歩いてスティンガー。その後、できるだけ速くフリーライドに移行する

Mission 12 Hunter and hunted 襲う者、襲われる者

■魂が失われるよりも早く橋を再起動させよ

狂った永劫機関のおかげで、時間とともに体力が失われる代わりに魔力が減らないというミッション。体力が尽きるまえに可動双児橋に到着しなければならないが、グリーンオーブの出現率が高いので、それほどシビアではない。可動双児橋作動後は禁断の地～第2階層～を目指し、ゲリュオンと戦闘だ。

[Chart]

Start 禁断の地～第1階層～／⑲生贄拷問室

A 禁断の地～第1階層～／⑲生贄拷問室
狂った永劫機関を手に入れろ
➡⑱を経由して⑰生贄搬送貨車に乗り込め

B 禁断の地～第1階層～／⑰生贄搬送貨車
襲いくる悪魔を殲滅せよ
➡⑯を経由して⑮礼拝堂へ進め

C 禁断の地～第1階層～／⑮礼拝堂
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡⑭⑬を経由して⑫大理石通路へ進め

D 禁断の地～第1階層～／⑫大理石通路
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡[第1階層]②⑳、[第2階層]②を経由して①地下闘技場へ進め

E 禁断の地～第2階層～／①地下闘技場
ゲリュオンを倒せ

Clear 禁断の地～第2階層～／①地下闘技場

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	10:00	12:00	14:00	16:00
Orbs	5000	4500	3000	1500
Stylish PTS.	4500	4000	3000	2000
Damage	10000	20000	30000	40000
Item Used	100	400	900	1500

[Items]

狂った永劫機関
禁断の地～第1階層～：⑲生贄拷問室

バイタルスターL
禁断の地～第1階層～：⑳螺旋階段

[Enemies (Normal)]

ヘル＝プライド P.164

ヘル＝レイス P.166

ヘル＝スロース P.167

ヘル＝グラトニー P.169

ヘル＝ラスト P.170

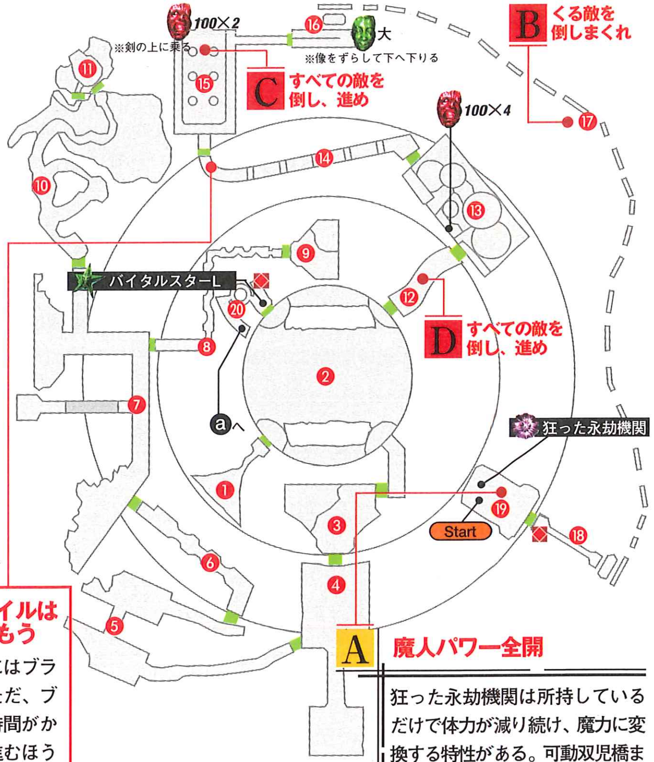
ヘル＝バンガード P.172

エニグマ P.174

ブラッドゴイル P.175

ゲリュオン P.202

Area Info.
禁断の地～第1階層～
1 禁断の地　入口
2 可動双児橋
3 食料保存庫(南)
4 地底御苑
5 地下水脈
6 円刃通路(南)
7 大地底湖
8 円刃通路(北)
9 食料保存庫(北)
10 鍾乳洞
11 地下歌劇場
12 大理石通路
13 歯車機関室
14 礼拝堂参道
15 礼拝堂
16 生贄搬送貨車　乗車場(北)
17 生贄搬送貨車
18 生贄搬送貨車　乗車場(南)
19 生贄拷問室
20 螺旋階段



One Point ブラッドゴイルは無視して進もう
礼拝堂参道と歯車機関室にはブラッドゴイルが出現する。ただ、ブラッドゴイルは倒すのに時間がかかる相手なので、避けて進むほうが得策といえる。

A 魔人パワー全開
狂った永劫機関は所持しているだけで体力が減り続け、魔力に変換する特性がある。可動双児橋までデビルトリガー全開で進もう。

Area Info.
禁断の地～第2階層～
1 地下闘技場
2 螺旋階段

E ゲリュオンを倒せ
地下闘技場に入るとゲリュオンとの戦闘が始まる。この戦闘に勝つと新たなスタイル、クイックシルバーが使用可能になる。

Reference 01

A 狂った永劫機関で魔人のパワーを全開だ

>>> 禁断の地～第1階層～／⑲生贄拷問室

ミッションが始まると、狂った永劫機関が手に入る。このアイテムは所持している間、体力ゲージが徐々に減っていくが、代わりに常時魔人状態になり、D.T.ゲージが減らない。また2周目以降の話になるがクイックシルバー、ドッペルゲンガーでプレイしている場合、各スタイルアクションが使用不可能になるので注意。これらのスタイルを使用している場合は、⑱生贄搬送貨車 乗車場(南)の時空神像で変更しておこう。オススメスタイルは、敵をすばやく倒せるソードマスターだ。なお、狂った永劫機関は②可動双児橋まで戻ると自動的に使用され、なくなる。

⬆狂った永劫機関を持っていると魔人状態を解除することはできない。またD.T.ゲージを使うスタイルアクションも使用不可能

⬆可動双児橋に着くまでグリーンオーブの出現率は高いが、封印が施されない途中のフロアは戦闘を避けて進んだほうがよい

Reference 02

B 襲いくる敵を殲滅する

>>> 禁断の地～第1階層～／⑰生贄搬送貨車

前ミッションで乗ってきた貨車を今度は逆行する。前回より敵の出現数が多いが、こちらも魔人状態なのでそれほど苦にはならないだろう。今回も終盤に出現するヘル=レイスに要注意だ。狂った永劫機関の影響で体力が減っているときに巻き込まれると危険なので、気をつけること。なお、ネヴァンを装備してサンダーボルトを連射していれば、安全に切り抜けることができる。

⬅エネミーステップで高々度を得てからサンダーボルトを連射。すばやく片づけるならヴォルテックスも有効だ

Reference 03

C 7ヘルズを排除して先へ進む

>>> 禁断の地～第1階層～／⑮礼拝堂

ここではヘル=プライド、ヘル=ラストが出現し強制戦闘になる。出現数はそこそこ多いが、空間も広く戦いにくいことはない。ここまで来れた悪魔狩人なら、簡単に蹴散らせるだろう。また、ネヴァンを装備してサンダーボルトを連射していれば、ここも無傷で突破可能だ。ただ、画面外で倒した敵からグリーンオーブを回収するのを忘れないように注意したい。

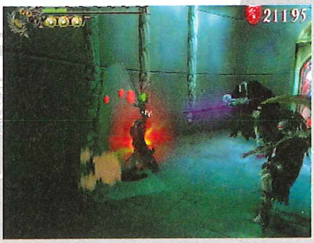
⬅ネヴァンのエアレイド+サンダーボルトはここでも凶悪な効果を発揮。あっけないほど簡単に片がつくはずだ

Reference 04

D ヘル＝バンガードとヘル＝プライド

>>> 禁断の地～第1階層～／⑫大理石通路

ここでは7ヘルズの他に、ヘル＝バンガードが登場する。戦い方はいろいろあるが、攻撃範囲の広いアクションでヘル＝バンガードを攻撃し、それにヘル＝プライドを巻き込みつつ戦うというのが理想的だ。また、サンダーボルトやヴォルテックスを主体に戦うのも悪くはない。ただし、ヘル＝バンガードは対空技を持っているので、空中だからといって安心するのは禁物だ。



⬅体力が減ってきたらヘル＝プライドにトドメを刺してグリーンオーブを回収しつつ、ヘル＝バンガードと戦おう

Reference 05

E ゲリュオンを倒せ

>>> 禁断の地～第2階層～／①地下闘技場

ゲリュオンとの戦闘は2段階に分かれており、最初は狭い橋の上での戦いとなる。このときはゲリュオンの突進をジャンプで回避しつつ、エボニー＆アイボリーの連射で削っていくとよい。一定以上のダメージを与えるか、一定時間が経過すると橋が崩れ、戦いは本番の闘技場戦へ突入する。

地下闘技場ではゲリュオンが周回している間は、爆矢を避けつつエボニー＆アイボリーで牽制し、停止したら接近して攻撃するのが基本だ。停止時には2つの戦法があり、その1つは馬車の横から近距離攻撃しまくるという方法。このパターンだと停止中の敵の攻撃がすべて空振りになるというメリットがある。もう1つは馬体を攻撃してダウンさせるというものだ。こちらはダウンさせるまで攻撃を受ける危険性があるが、ダウン後は大幅に体力を削ることができる。

なお、ゲリュオンは体力が減ってくると、時間球によってダンテの動きを遅くしてくる。時間球には2つの種類があり、それぞれ回避方法が異なる。1つは突進や踏みつけと併用してくるもので、これはサイドロールなど横方向への動きで回避しよう。もう1つは、時間球が当たるとダンテの周囲に槍が発生するもの。こちらは、ジャンプで回避しよう。

⬅弱点の頭を兜割りなどで攻撃するとダウンさせやすい。アグレッシブに狙おう

⬅少々難易度は高いが、馬体に飛び乗って攻撃するという方法もある

Reference 06

狭い空間での戦闘をマスターせよ

>>> 禁断の地～第1階層～／⑰生贄搬送車

Mission 12でレッドオーブを稼ぐなら⑰生贄搬送貨車が最適。とくに厄介な敵が出現せず、数も多いというのがポイントだ。また狂った永劫機関を持っているなら魔人状態で戦えるので、楽に倒せるというメリットもある。出現悪魔の種類が豊富なおかげで、乱戦のトレーニングとしても悪くないのでチャレンジしてみよう。なお、稼げるレッドオーブは片道1500～2500程度となっている。

⬅戦闘空間が狭く、コンボをつなぎやすいのが嬉しい。ただ、敵の攻撃によるランクダウンにはくれぐれも注意

Mission 13 Chaos' warm welcome 混沌の始まり

■裁きの間で再度血族との対決をせよ

バージルとの二度目の戦いで、中盤の山場となるミッション。バージルの強さも前回を大きく上回っているので入念に準備して挑もう。なお、牢獄通路に見えるブルーオーブの欠片はまだ入手できない。

[Chart]

Start 禁断の地～第2階層～／❸孔雀石通路

A 禁断の地～第2階層～／❸孔雀石通路
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡[第2階層]❹、[第3階層]❶❷を経由して❸礼典準備室に進め

B 禁断の地～第3階層～／❸礼典準備室
光を導き、神石オリハルコンを手に入れろ
➡❷を経由して❹黒曜石通路へ進め

C 禁断の地～第3階層～／❹黒曜石通路
神石オリハルコンで扉の封印を解け
➡❺最深部 礼典室へ進め

D 禁断の地～第3階層～／❺最深部 礼典室
バージルを倒せ

Clear 禁断の地～第3階層～／❺最深部 礼典室

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	8:00	10:00	12:00	14:00
Orbs	3500	2500	2000	1500
Stylish PTS.	4000	3000	2000	1000
Damage	5000	10000	15000	20000
Item Used	100	400	900	1500

[Items]

デビルスター	禁断の地～第3階層～：❷玄武岩通路
ブルーオーブの欠片(武闘神像)	禁断の地～第3階層～：❹黒曜石通路
神石オリハルコン	禁断の地～第3階層～：❸礼典準備室
ブルーオーブの欠片(シークレットミッション)	禁断の地～第3階層～：❶螺旋階段
ブルーオーブの欠片(シークレットミッション)	禁断の地～第3階層～：❸礼典準備室

[Enemies (Normal)]

ダムドボーン
P.182

ダムドビショップ
P.184

バージル(ベオウルフ装備)
P.200

Secret Mission8 Tough Guys

敵を全滅せよ

敵全滅が目的のミッションで、出現するのはアルケニーとヘル=バンガード。体力が高く、歯ごたえのある相手なので全力で戦おう。

⬅ヘル=バンガード2体はなかなかヘヴィだ

[Entrance—入口]
禁断の地～第3階層～／❶螺旋階段

Secret Mission9 Target Practice

敵を1体も逃すな

トロッコに乗って対向車線に現れる敵を撃ち倒すというミッション。エボニー＆アイボリーを装備して連射すれば簡単にクリアできるはずだ。

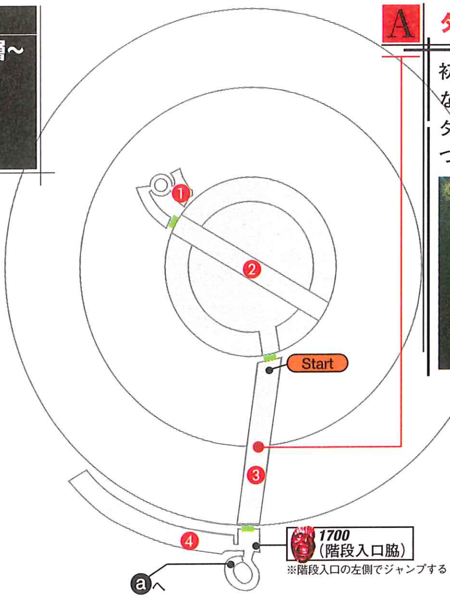
⬅スタイルはガンスリンガーがオススメだ

[Entrance—入口]
禁断の地～第3階層～／❸礼典準備室

Area Info.

禁断の地～第2階層～

1. 螺旋回廊
2. 地下闘技場
3. 孔雀石通路
4. 螺旋階段



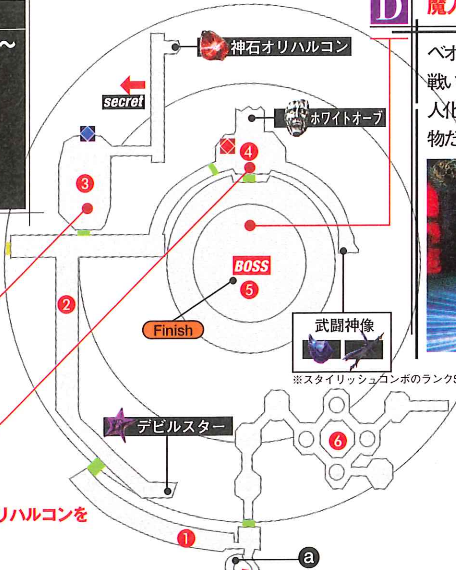
A ダムドビショップに要注意

初登場のダムドビショップは強力な範囲攻撃を持つ悪魔。画面内にダムドビショップがいる場合は、つねに炎弾攻撃を警戒しよう。

Area Info.

禁断の地～第3階層～

1. 螺旋階段
2. 玄武岩通路
3. 礼典準備室
4. 黒曜石通路
5. 最深部　礼典室
6. 牢獄通路



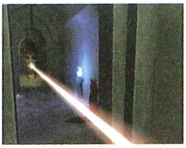
D 魔人バージルとの戦い

ベオウルフの力を得たバージルとの戦い。加えて、今回はバージルも魔人化可能になっているので油断は禁物だ。

C 神石オリハルコンを使う

B 壊せる壁の奥に光を導け

光を像に導くパズル。最初の部屋にあるのはダミーで、正解は壊せる壁の奥にある像だ。右の写真を参考にして光を導こう。



MISSION 13 REFERENCE

Reference 01

A ダムドビショップの動きをつかめ

>>> 禁断の地～第2階層～／③孔雀石通路

ここでは初登場となるダムドビショップが出現する。この悪魔は強力な範囲攻撃と、付近の悪魔の体力回復といういやらしい能力の持ち主。他のダムドチェスメン同様、こちらの攻撃で怯まないのもやりづらいところだ。ただ、動きは遅く、呪文を唱えてから攻撃発生までの間隔も長いので、警戒していれば対処は可能。杖が赤く光ったら攻撃を中止して離れ、ジャンプで回避しよう。

⬅杖の先端が赤く光ったら炎弾攻撃開始の合図。急いで離れてジャンプで回避しよう。なお、回復呪文の場合は緑に光る

Reference 02

B 壊せる壁の奥に本物の神像がある

>>> 禁断の地～第3階層～／③礼典準備室

礼典準備室では、Mission 9にもあった光を神像に導く仕掛けを解かなければならない。今回は反射鏡の数も増えているうえに、導く先の神像が壊せる壁の奥に隠されているという二重の仕掛けとなっている。まずは壁を破壊し、その後、反射鏡の調整に取りかかろう。

破壊する反射鏡に関しては、下の画面写真を参考にしてほしい。焦らず的確に壊していこう。首尾よく光を導くことができれば、格子が開いて神石オリハルコンが手に入る。なお、反射鏡をリセットしたい場合は、前回同様、手前の部屋にある紋章に力を注げばよい。

⬆手前のフロアの道筋はこの写真の通り。中央の列の奥から2番目と右列の一番奥を破壊すれば、写真のような状態になる

⬆壊せる壁の奥にも反射鏡が2つあるが、こちらは奥の反射鏡だけを破壊すればOKだ。これで神石オリハルコンが手に入る

Reference 03

C 神石オリハルコンを使って礼典室へ

>>> 禁断の地～第3階層～／④黒曜石通路

神石オリハルコンを所持した状態で、ここの大扉を調べると⑤最深部　礼典室へ進むことができる。そこではバージルとの二度目の対決が待っているが、バージルは前回より遙かに強くなっているので、時空神像でしっかりと準備を整えてから進みたい。オススメのスタイルは回避が容易なトリックスター、武装はリベリオンかアグニ&ルドラ。銃はエボニー&アイボリーが使いやすい。

⬅神石オリハルコンをはめ込むことで、礼典室への扉が開かれる。血を分けた双子の戦いが再び始まろうとしている

Reference 04

D バージルを倒せ

>>> 禁断の地〜第3階層〜／❺最深部　礼典室

今回のバージルは、ベオウルフの力を吸収しており、より手強い相手となっている。通常はベオウルフによる格闘系の技を主体に使い、体力が減ると閻魔刀の技もミックスしてくる。

基本的な戦闘パターンは前回と変わらず、バージルの攻撃を回避して、そのスキにこちらの攻撃を叩き込むというものだ。チャンスタイムは各コンボの終わり際や居合い斬りの後など。早めにバージルの攻撃モーションを覚えて、的確に反撃できるようになろう。反撃のパターンとしては、コンボの最後の技をダッシュやサイドロールで回避して、すばやくスティンガー系で接近。その後コンボを3セットほど叩き込むというのがベストだ。

また、バージルの体力を3割ほど減らすと、魔人化してくるようになる。魔人状態のバージルはスピード、攻撃力が1.2倍、防御力2倍、徐々に体力回復など、ダンテの魔人化と同様、極めて強力になる。こちらの攻撃で怯むこともなくなるため、魔人状態のバージルに真正面から接近戦を挑むのは無謀だ。とはいえ、放置しておくとガンガン体力が回復していくので、遠距離から銃器で牽制しておこう。なお、魔人状態は一定以上のダメージを与えると強制解除することも可能だ。腕に自信があるなら狙ってみるのもよい。

⬅弾かれた後の反撃をかわせればチャンスタイム到来。慣れれば意外と簡単だ

⬅魔人状態では銃弾を弾かなくなるので、エボニー＆アイボリーで削ろう

Reference 05

Secret Mission 8：タフな悪魔を相手に戦え

>>> 禁断の地〜第3階層〜／❶螺旋階段

❶螺旋階段を下りていく途中にある、赤い光を調べると発生するシークレットミッション。難しい条件などはなく、とにかく敵を倒せばよいというシンプルなものだが、出現するのはアルケニー3体、クイーンアルケニー2体、ヘル＝バンガード2体とかなりハードだ。上手く的を絞って、1体ずつ確実に仕留めていくのがクリアのポイントとなるだろう。

⬅シークレットミッションの敵の強さは難易度に左右されるので、NORMALで厳しい場合はEASYでクリアするという手も

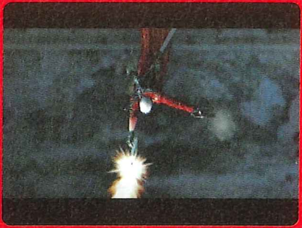
Reference 06

Secret Mission 9：エボニー＆アイボリーをひたすら連射せよ

>>> 禁断の地〜第3階層〜／❸礼典準備室

❸礼典準備室の壊せる壁の奥にあるシークレットミッション。対向車両に出現する悪魔をすべて倒すのが条件だ。基本的に銃器しか使わないので、あらかじめスタイルをガンスリンガーに変更しておくとよい。武器はエボニー＆アイボリーが最適だ。ミッションが始まったら後はひたすらロックオンして連射あるのみ。ヘル＝レイスをターゲット切り替えで優先的に倒すのがコツだ。

⬅対向車両が画面内に入っていないときでも連射しておいたほうがよい。多少画面から外れていても狙ってくれるからだ



Date a Demon?
I'm not that desperate.
Besides, I really don't care for guys who stink like blood.

私の父親だから！
私の家族だから！
私の手でケリをつけたかったんだ！

†血の目覚め

　バージルとの戦いに敗れたダンテは、母の形見であるアミュレットを奪われる。だが、そのことが眠っていたスパーダの血を覚醒させた。新たな力の目覚めに陶酔しつつも、形見のアミュレットを取り戻すため、ダンテはバージルを追って塔を駆け下りる。

†レディ

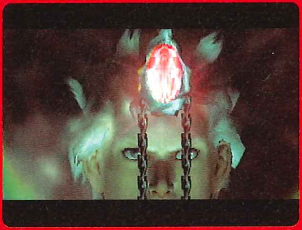
　リバイアサンの胎内から脱出したダンテは、そこでオッドアイの女と三度出会う。悪魔を狩ることに執念を燃やし、ダンテに対しても冷徹な態度を取る彼女を、ダンテはレディ（お嬢ちゃん）と呼ぶことにした。

†悪魔になり損ねた男

　ダンテがレディと別れたころ、バージルと黒衣の男・アーカムは、スパーダの封印へと向

That thick shaft that causes woman to shudder is actually a tunnel–Linking the demonic world and the human world.

父親のケツを息子が拭く…か。どっかで聞いたような話だな！



かっていた。しきりにレディを気にするそぶりを見せるアーカムに、悪魔としての不完全さを感じたバージルはアーカムを斬り捨てる。そして、ただ１人封印の間である礼参室へと姿を消していった。

†父と娘と

　アーカムが斬られた場所にダンテが到着すると、少し遅れてレディがやってくる。血だらけで横たわるアーカムを見たレディは、彼女の父であり母の仇である男が、ダンテに殺されたと思い込んだ。そして、自らの手による復讐を邪魔された怒りをダンテにぶつけ、２人は激しい撃ち合いを繰り広げる。そして撃ち合いの最中、心情を吐露しきったレディは、ダンテを許し父の横に座り込むのだった。

Story
Forbidden Land

Mission 14 Drive!
遥かなる飛翔

■空を目指し、塔を駆け上れ

禁断の地の最下層から、再び塔の頂上を目指すというミッション。ただし、封印が解け、塔が延びたことで内部構造は大きく様変わりしている。各フロアのつながりの変化に注意しつつ進もう。

[Chart]

Start 禁断の地〜第3階層〜／❶最深部礼典室 崩壊後

A 禁断の地〜第3階層〜／❶最深部礼典室 崩壊後
ベオウルフを手に入れ、道を切り開け
➡[第3階層]❷、[第1階層]❶❹❺を経由して❻礼拝堂へ進め

B 禁断の地〜第1階層〜／❻礼拝堂
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡❼を経由して❽生贄搬送貨車に乗り込め

C 禁断の地〜第1階層〜／❽生贄搬送貨車
襲いくる悪魔を殲滅せよ
➡❾を経由して❿牢獄通路へ進め

D 禁断の地〜第1階層〜／❿牢獄通路
扉の仕組みを見抜き、先へと進め
➡⓫を経由して⓬地下水脈へ進め

E 禁断の地〜第1階層〜／⓬地下水脈
ワープホールから地上に抜け、塔を目指せ
➡[市街地]❶を経由して❷スラム13番通り 崩壊後へ進め

Clear 市街地／❷スラム13番通り 崩壊後

[Items]

ベオウルフ
禁断の地〜第3階層〜：❶最深部礼典室 崩壊後

ブルーオーブの欠片(武闘神像)
禁断の地〜第3階層〜：❶最深部礼典室 崩壊後

バイタルスターS
禁断の地〜第1階層〜：❹黒曜石通路 上昇部

バイタルスターS
禁断の地〜第1階層〜：❿牢獄通路

ブルーオーブの欠片
禁断の地〜第1階層〜：❿牢獄通路

ゴールドオーブ
市街地：❺ダンテ事務所前

ホーリーウォーター
市街地：❷スラム13番通り 崩壊後

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	12:00	14:00	17:00	20:00
Orbs	8000	6500	5000	3500
Stylish PTS.	5000	4000	3000	2000
Damage	7000	15000	20000	25000
Item Used	100	400	900	1500

[Enemies (Normal)]

ヘル=プライド P.164

ヘル=レイス P.166

ヘル=スロース P.167

ヘル=グラトニー P.169

ヘル=ラスト P.170

ヘル=バンガード P.172

エニグマ P.174

ブラッドゴイル P.175

ダムドポーン P.182

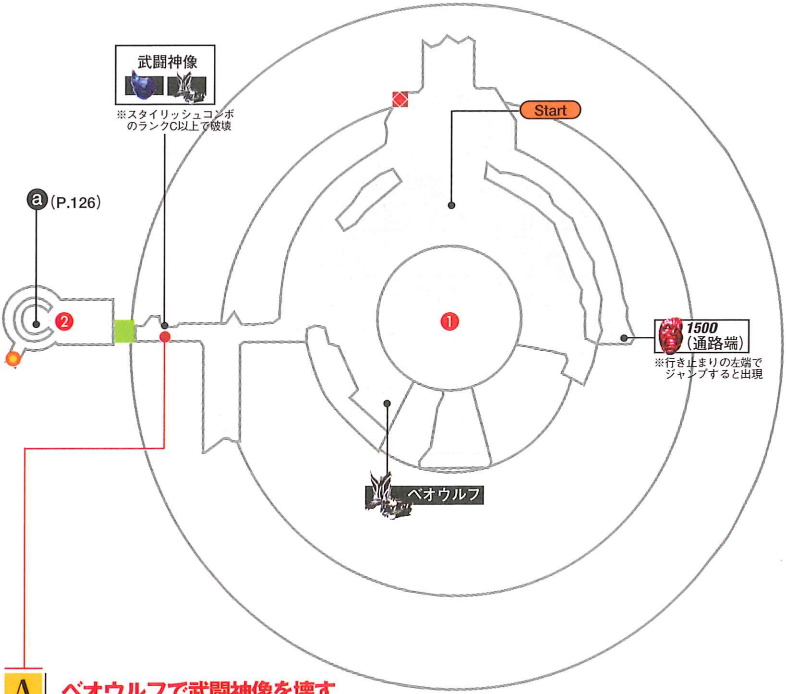
ダムドナイト P.183

ダムドビショップ P.184

Area Info.

禁断の地
～第3階層～

❶最深部礼典室　崩壊後
❷湖底昇降機



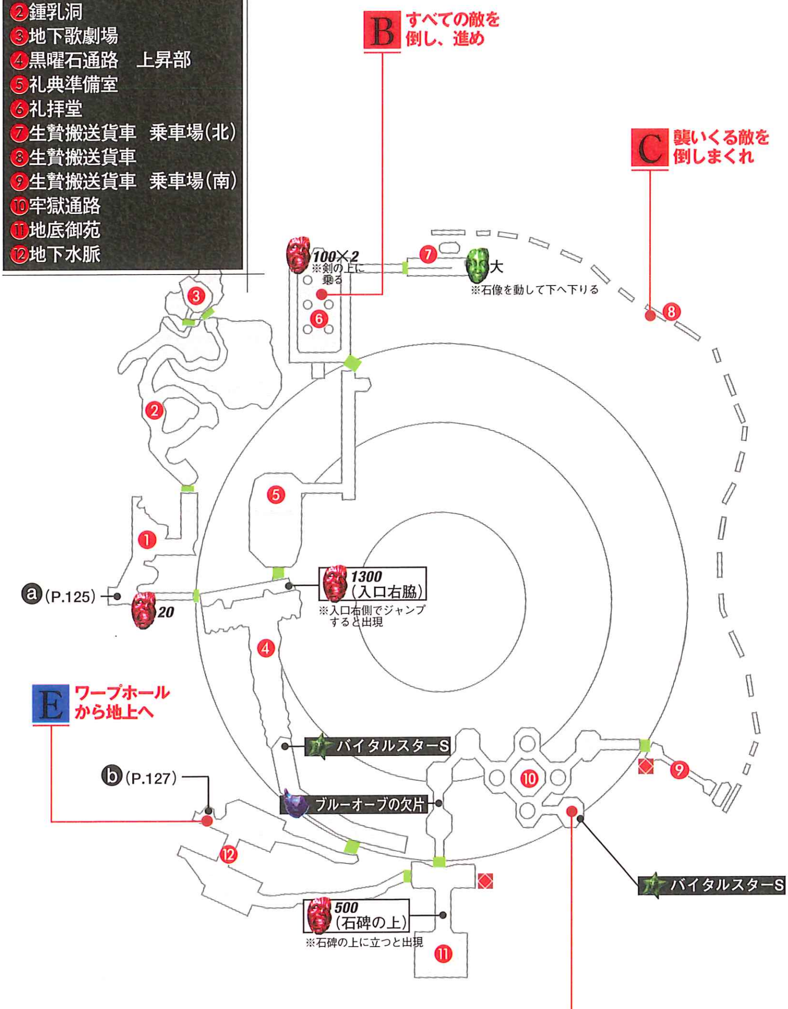
A ベオウルフで武闘神像を壊す

ミッションがスタートしたら、まず塔に沿って進んでベオウルフを入手し、付近の時空神像で装備する。その後、扉をふさいでいる武闘神像にコンボを決めて破壊しよう。ここの武闘神像はランクCなので、コンボ2→ハイパーフィストを決めれば簡単に壊せるだろう。

Area Info.

禁断の地 ～第1階層～

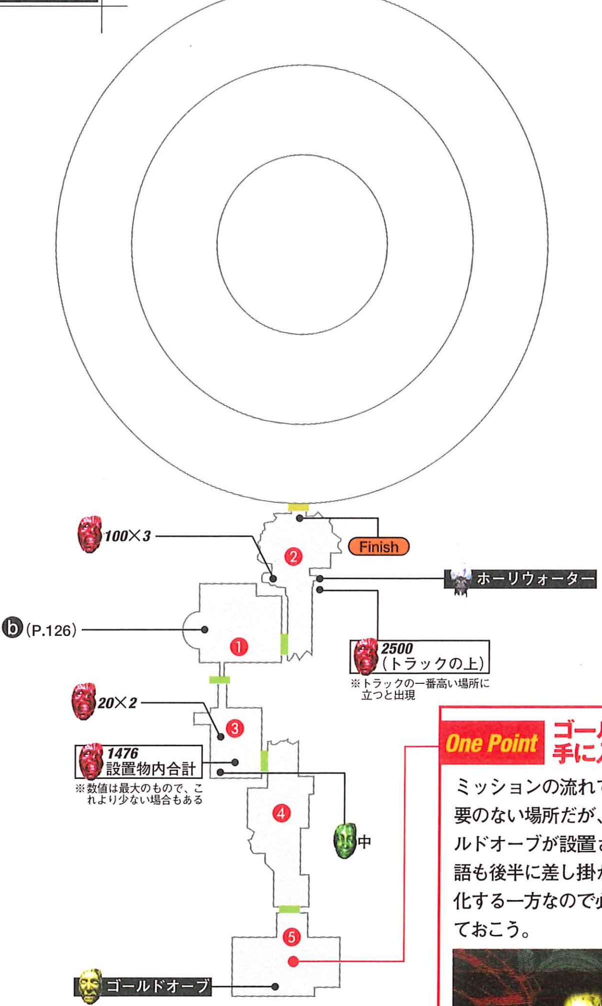
1. 大地底湖
2. 鍾乳洞
3. 地下歌劇場
4. 黒曜石通路　上昇部
5. 礼典準備室
6. 礼拝堂
7. 生贄搬送貨車　乗車場(北)
8. 生贄搬送貨車
9. 生贄搬送貨車　乗車場(南)
10. 牢獄通路
11. 地底御苑
12. 地下水脈



D ダムドチェスメンを砕きつつ進め

このフロアは、八角形の小部屋が連なった形をしており、各小部屋間を移動すると扉が開閉したり、敵が出現する仕掛けが施されている。フロアを突破するには、床に丸いマークが描かれた4つの小部屋すべてで敵を倒さなければならない。

Area Info.
市街地
1. ラブプラネット店内
2. スラム13番通り　崩壊後
3. ブルズアイ店内
4. スラム66番通り
5. ダンテ事務所前



One Point ゴールドオーブを手に入れておこう

ミッションの流れでいうと行く必要のない場所だが、ここにはゴールドオーブが設置されている。物語も後半に差し掛かり、戦いは激化する一方なので必要なら入手しておこう。

MISSION 14 REFERENCE

Reference 01

A ベオウルフを手に入れろ

>>> 禁断の地～第3階層～／①最深部礼典室　崩壊後

ミッションが始まったら、まずベオウルフを手に入れ、時空神像で装備する。その後、②湖底昇降機への扉へ向かおう。ここにはベオウルフの武闘神像があるので、早速、手に入れたベオウルフで破壊する。必要ランクはCなので、コンボ1→コンボ2やコンボ2→ハイパーフィストなど、適当な組み合わせで破壊できるはずだ。ついでに、ベオウルフの基本的な性能をマスターしておこ

⬅ベオウルフはスタート地点から画面右上に進んだところに落ちている。装備したら少し使い勝手を試しておこう

Reference 02

B ブラッドゴイルの大群を制す

>>> 禁断の地～第1階層～／⑥礼拝堂

ここではブラッドゴイルの大群との強制戦闘が発生する。数は多いが、他の悪魔と同時に出てくるわけではないので、それほど苦労はしないはずだ。エボニー&アイボリーやショットガンで石化させて、近距離攻撃で破壊しよう。なお、先ほど手に入れたベオウルフなら、石化後のブラッドゴイルを簡単に打ち砕ける。せっかくなので、実戦投入してベオウルフの破壊力を楽しもう。

⬅数が多いので、ムダなダメージを受けやすい。付近のブラッドゴイルをある程度石化させてから近距離攻撃に移ろう

Reference 03

C 生贄搬送貨車上の戦い

>>> 禁断の地～第1階層～／⑧生贄搬送貨車

疾走する生贄搬送貨車上での戦い。登場するのはヘル=スロース、ヘル=ラスト、ヘル=グラトニーら7ヘルズ、それにヘル=バンガードだ。ヘル=バンガードが序盤から出現するので、乱戦になり、ダメージを受けやすい。ここでの簡単な戦い方は、メインの的をヘル=バンガードに絞り、弾かれたらジャンプで避けて兜割り、というパターン。これを繰り返していれば、7ヘルズが兜割りに勝手に巻き込まれてくれる。エアハイクから兜割りを出せば攻撃力も高くなってグッドだ。また、スタイルがソードマスター（レベル2以上）なら、ジャンプからのヴォルケイノ連打という手もある。

⬆簡単なのは兜割りパターン。普段はコンボで攻め、弾かれたらジャンプ→エアハイクして兜割りを叩き込もう

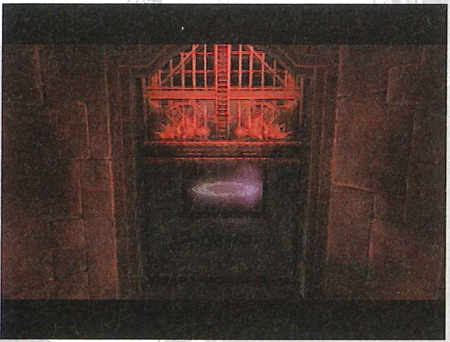
⬆場所が狭いせいでヘルゲート（ワープ攻撃）はあまり使ってこない。ヘルゲートを完封したいなら銃器の使用は控えよう

Reference 04

D 牢獄通路の仕組み

>>> 禁断の地〜第1階層〜／⑩牢獄通路

牢獄通路には9つの小部屋があり、それぞれが扉によって仕切られている。この扉はダンテの通過位置によって開閉される。また小部屋の中央に進むとダムドチェスメンが出現し、それを倒すことによっても開閉が行われる。各扉には詳細な開閉条件が定められているが、実はそれを知る必要はない。重要なのは9つの小部屋の中に、床に円が描かれた部屋が4つあること、そしてその部屋に出現するダムドチェスメン（ポーン、ナイト、ビショップ）を全滅させるということだ。ダムドチェスメンにはベオウルフが効果的なので、一部屋ずつ地道に倒しながら進もう。



⬆このフロアには最短ルートのようなものはない。強いていえば、バイタルスターS を取らずに進むことくらいだ

⬆狭い小部屋内に複数のダムドビショップが出現することもある。魔人化＋ベオウルフで速やかに排除しよう

Reference 05

E ワープホールから地上へ

>>> 禁断の地〜第1階層〜／⑫地下水脈

エニグマの攻撃を回避しつつ、北西のワープホールを目指す。ここのエニグマはこれまでより行動的で、通常の青の矢に加え、より攻撃力の高い赤の矢を放つ。また矢を放つ間隔や本数もパワーアップしているので、移動だけでは避けきれないことも多い。サイドロールも使いつつ進んでいこう。地上に出た後は、②スラム13番通り　崩壊後をテメンニグルに向かって進んでいけばクリアだ。

⬅赤の矢に当たると大きなダメージを受ける。発射間隔が短く、3本まとめて撃つことが多いのでしっかり回避しよう

Reference 06

レッドオーブをガンスリンガー&スパイラルで稼ごう

>>> 禁断の地〜第1階層〜／④黒曜石通路　上昇部（南側）

Mission 14でレッドオーブを稼ぐなら、禁断の地〜第1階層〜／④黒曜石通路　上昇部（南側）がよい。ここには狭い通路にダムドチェスメンが大量に出現するので、ガンスリンガー＋貫通力のあるスパイラルで、通常射撃とトリックショットを交互に繰り返していれば簡単に倒すことができる。適度に挑発やスティンガーを織り交ぜるとStylishも簡単に取れるのでオススメだ。

⬅狭い場所にひしめき合っているのでスパイラルの貫通力が真価を発揮。1回の殲滅で3000〜4000のオーブを稼げる

Mission 15 The gatecrasher 開かれた魔道

仕掛けを利用し新たな道を作り出せ

塔の外周を回転させて、オリハルコンの欠片を3個集めるという内容。順番や回転数を間違うと厄介なので、チャートを参考に進もう。なお、ブルーオーブの欠片を取りに行く場合は⑩大地底湖上昇部で1回転させ、入手後に再び1回転させればOKだ。

[Chart]

Start テメンニグル~2F~／①地底御苑 上昇部

A テメンニグル~2F~／①地底御苑 上昇部
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡②③を経由して④禁断の地 入口へ進め

B テメンニグル~2F~／④禁断の地 入口
紋章に力を注ぎ、仕掛けを作動させろ
➡③を経由して②食料保存庫(南)へ進め

C テメンニグル~2F~／②食料保存庫(南)
紋章に力を注ぎ、部屋を回転させろ
➡紋章扉から⑥を経由して⑦礼拝堂参道へ進め

D テメンニグル~2F~／⑦礼拝堂参道
オリハルコンの欠片を手に入れろ
➡紋章扉から⑥歯車機関室へ進め

E テメンニグル~2F~／⑥歯車機関室
紋章に力を注ぎ、部屋を回転させろ
➡紋章扉から⑧を経由して⑨食料保存庫(北)へ進め

F テメンニグル~2F~／⑨食料保存庫(北)
オリハルコンの欠片を手に入れろ
➡紋章扉から⑧円刃通路(北)へ進め

G テメンニグル~2F~／⑧円刃通路(北)
紋章に力を注ぎ、部屋を回転させろ
➡紋章扉から⑩を経由して⑪円刃通路(南)へ進め

H テメンニグル~2F~／⑪円刃通路(南)
オリハルコンの欠片を手に入れろ
➡紋章扉から⑩大地底湖 上昇部へ進め

I テメンニグル~2F~／⑩大地底湖 上昇部
紋章に力を注ぎ、部屋を2度回転させろ
➡紋章扉から②食料保存庫(南)へ進め

J テメンニグル~2F~／②食料保存庫(南)
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡③可動軸内昇降機へ進め

右のチャートにつづく➡

左のチャートにつづき

K テメンニグル~2F~／③可動軸内昇降機
オリハルコンの欠片を3つ使い、昇降機に乗り込め
➡エレベーターで[中層部1]太陽と月の封印の間へ進め

Clear テメンニグル~中層部1~／太陽と月の封印の間

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	14:00	17:00	20:00	25:00
Orbs	4000	3000	2000	1000
Stylish PTS.	3000	2500	2000	1500
Damage	5000	10000	15000	20000
Item Used	100	400	900	1500

[Items]

- オリハルコンの欠片　テメンニグル~2F~：⑦礼拝堂参道
- オリハルコンの欠片　テメンニグル~2F~：⑪円刃通路(南)
- オリハルコンの欠片　テメンニグル~2F~：⑨食料保存庫(北)
- ブルーオーブの欠片　テメンニグル~1F~／②地下闘技場

[Enemies (Normal)]

アルケニー P.178

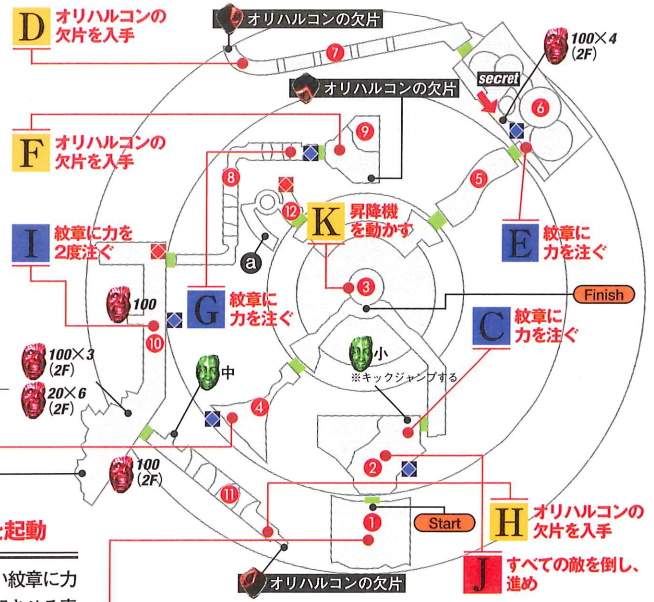
ソウルイーター P.180

デュラハン P.179

ブラッドゴイル P.175

フォールン P.181

Area Info.
テメンニグル ～2F～
❶地底御苑　上昇部
❷食料保存庫(南)
❸可動軸内昇降機
❹禁断の地　入口
❺大理石通路
❻歯車機関室
❼礼拝堂参道
❽円刃通路(北)
❾食料保存庫(北)
❿大地底湖　上昇部
⓫円刃通路(南)
⓬螺旋回廊



B 回転のギミックを起動

このフロアにある赤い紋章に力を注ぐと、外周を回転させる青い紋章が起動する。その後、チャート通りに回転させながらアイテムを回収していこう。

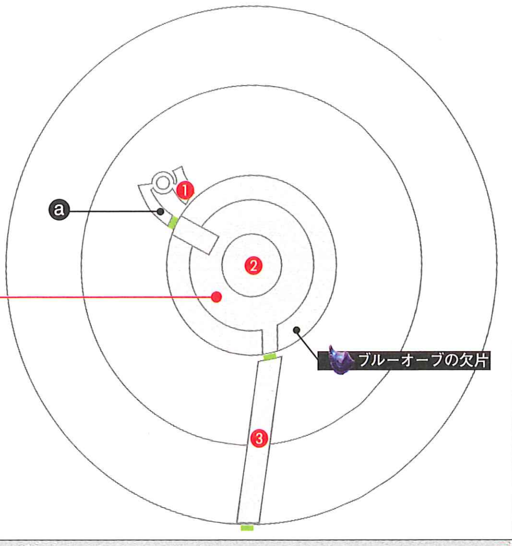
A 強敵フォールン

このフロアに登場するフォールンは、障害物を無視して飛び回る難敵。近距離攻撃を当てて腹部の羽根を剥がし、ダメージを与えていこう。

Area Info.
テメンニグル ～1F～
❶螺旋回廊
❷地下闘技場
❸孔雀石通路

One Point ブルーオーブの欠片を忘れずに入手

ここはミッションの流れからは外れた場所だが、ブルーオーブの欠片がある。初めてこのミッションに挑戦するときは訪れておこう。取りに行くタイミングは大地底湖の紋章を動かすときがベストだ。



MISSION 15 REFERENCE

Reference 01

A 強敵フォールンの倒し方

>>> テメンニグル～2F～／❶地底御苑　上昇部

扉に近づくと赤い封印が施され、フォールンが2体出現する。この悪魔は空中を飛び回るうえに地形を無視するので、銃器を使ったほうが戦いやすい。ミッション開始時のカスタマイズでガンスリンガーにしておくとベターだ。なお、普通に銃を撃ってもガードされてしまうので、まずは兜割りなどで羽を引き剥がし、そこにひたすら銃弾を撃ち込んでいこう。

⬅リーチの長いリベリオンとエボニー＆アイボリーの組み合わせがベスト。羽を剥がしたらチャージショットを撃とう

Reference 02

B 回転のギミックを起動させる

>>> テメンニグル～2F～／❹禁断の地　入口

ここの紋章に力を注ぐと❷食料保存庫(南)、❻歯車機関室、❽円刃通路(北)、❿大地底湖　上昇部の4ヵ所に、青い炎の紋章が出現する。これらの紋章はすべて共通の仕組みで、1回作動させるごとに塔の外周(❶❺❻❼❿⓫)を時計回りに回転させられる。回転させた後はマップ画面の形状も変化するので、混乱してしまったときはマップを参考にしよう。

⬅激しい震動と共に回転する外周のフロア。上手く利用して、隔離されたフロアにあるオリハルコンの欠片を集めよう

Reference 03

C D オリハルコンの欠片～その1～

>>> テメンニグル～2F～／❷食料保存庫(南)、❼礼拝堂参道

まずは❷食料保存庫(南)の紋章を1回作動させ、❼礼拝堂参道のオリハルコンの欠片を目指す。❼礼拝堂参道では、刃のトラップをクリアしなければならないが、途中のソウルイーターが邪魔なので、まずはこれを排除。その後、刃のタイミングをよく観察しつつすり抜けていこう。床の模様で刃の位置はだいたい把握できるが、ギリギリに立つと当たってしまうので注意すること。

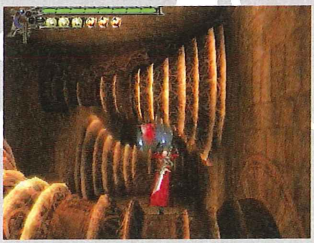
⬅ソウルイーターはトラップの手前で背を向けていれば、勝手に近寄ってきてくれる。誘き寄せたところを叩こう

Reference 04

E F オリハルコンの欠片～その2～

>>> テメンニグル～2F～／❸歯車機関室、❾食料保存庫(北)

❼礼拝堂参道のオリハルコンの欠片を入手し、❻歯車機関室まで戻ってきたら、まずはこのフロアにある紋章を1回作動させる。その後、仕掛けのマークがついた扉をくぐると❽円刃通路(北)に出るので、そのまま進んで❾食料保存庫(北)で2つ目のオリハルコンの欠片を手に入れて、再び❽円刃通路(北)へ。なお、❽円刃通路(北)にはデュラハンが出るが相手をする必要はない。



⬅❽円刃通路(北)では、円刃に触れてダメージを受けないように、ジャンプの高さと距離を上手く調節しながら進もう

MISSION 15 REFERENCE

Reference 05

G H オリハルコンの欠片～その3～

>>> テメンニグル～2F～／⑧円刃通路(北)、⑪円刃通路(南)

⑧円刃通路(北) へ戻ってきたら、ここで紋章を1回作動させ、西側のマーク扉から出る。すると、⑩大地底湖　上昇部に出るはずだ。ここにも紋章があるが、これはとりあえず置いといて⑪円刃通路(南) へ進む。ここにはソウルイーターが2体いるので、まずはこれを排除しよう。やり方は礼拝堂参道の時と同様だ。その後、奥にあるオリハルコンの欠片を手に入れよう。

←⑪円刃通路(南)を安全に抜けるには、エアレイドを使うのが楽だ。⑩大地底湖　上昇部の時空神像で着替えよう

Reference 06

I 行き先によって回転数を変える

>>> テメンニグル～2F～／⑩大地底湖　上昇部

3つ目のオリハルコンの欠片が手に入ったら、⑩大地底湖　上昇部に戻り、紋章を作動させる。ただこのとき、次に何をしたいかによって作動させる回数が変化するので注意が必要だ。テメンニグル～1F～へブルーオーブの欠片を取りに行くなら1回(行き先は、⑤大理石通路)。このままクリアするなら2回 (行き先は、②食料保存庫 (南)) 作動させればOKだ。

←紋章を複数回作動させたいときは、外周が回転したデモの後、続けて力を注げばOK。フロアを出る必要はない

Reference 07

J K 強制戦闘を制し、昇降機に乗り込む

>>> テメンニグル～2F～／②食料保存庫 (南)、③可動軸内昇降機

⑪円刃通路 (南) のオリハルコンの欠片を持った状態で②食料保存庫 (南) に入ると、アルケニーと戦闘になる。数が若干多いので、連係プレイを喰らわないように回避重視で戦おう。倒したら、③可動軸内昇降機へ進み、中央の窪みに3つのオリハルコンの欠片をはめ込む。すると、昇降機が使用可能になるので乗り込み、テメンニグル～中層部1～へと昇ればミッションクリアだ。

←オリハルコンの欠片がすべて揃うと、昇降機が使えるようになる。後はこれに乗って、中層部1に行けばOKだ

Reference 08

ミッションとは無関係の場所にあるブルーオーブの欠片

>>> テメンニグル～1F～／②地下闘技場

このミッションで手に入るブルーオーブの欠片は、ミッションとは無関係のテメンニグル～1F～／②地下闘技場にある。入手タイミングは本書のチャート通りだと、オリハルコンの欠片を3つ集め、⑩大地底湖　上昇部に戻ってきたときがベストだ。ブルーオーブの欠片は地下闘技場部分にあるので、崩れた橋の先から落下して入手しよう。なお、帰りはリフトで橋まで戻ることができる。

←②地下闘技場にはフォールンが2体出現する。ブルーオーブの欠片を入手するだけなので、放置するのが得策だ

Mission 16 Win or lose 勝者と敗者

立ちふさがる信念により強き真念を示せ

このミッションでは、黄金の太陽、漆黒の三日月という2つのキーアイテムを入手するのが主な目的。これらを使ってテメンニグル～中層部2～へ進むと、そこではレディと雌雄を決するときが訪れる。レディを屈服させたあとは、ジャンプポイントを使ってテメンニグル～上層部1～へ進めばクリアだ。

[Chart]

Start テメンニグル～中層部1～／❶太陽と月の封印の間
➡❷を経由して❸生ける彫像の間へ進め

A テメンニグル～中層部1～／❸生ける彫像の間
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡❹覆われし太陽の間へ進め

B テメンニグル～中層部1～／❹覆われし太陽の間
紋章に力を注いで球体を破壊し、黄金の太陽を手に入れろ

C テメンニグル～中層部1～／❹覆われし太陽の間
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡❸❷❶❷を経由して❺罪深き囚人の間へ進め

D テメンニグル～中層部1～／❺罪深き囚人の間
2つの球体を衝突させ、漆黒の三日月を手に入れろ

E テメンニグル～中層部1～／❺罪深き囚人の間
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡❷を経由して❶太陽と月の封印の間へ進め

F テメンニグル～中層部1～／❶太陽と月の封印の間
黄金の太陽と漆黒の三日月を使い、新たな扉を開け
➡[中層部1]❼、[中層部2]❶❷❸❹を経由して❺全知を統べし蔵書の間へ進め

G テメンニグル～中層部2～／❺全知を統べし蔵書の間
レディを倒せ
➡[中層部2]❻を経由して[上層部1]❶屹立せし飛天の間へ進め

Clear テメンニグル～上層部1～／❶屹立せし飛天の間

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	16:00	18:00	21:00	26:00
Orbs	6000	5000	4000	3000
Stylish PTS.	3500	3000	2000	1000
Damage	3000	6000	9000	12000
Item Used	100	400	900	1500

[Items]

黄金の太陽	テメンニグル～中層部1～：❹覆われし太陽の間
漆黒の三日月	テメンニグル～中層部1～：❺罪深き囚人の間
デビルスター	テメンニグル～中層部1～：❻呪いし髑髏の間
バイタルスターS	テメンニグル～中層部2～：❹天照す天文の間
カリーナ＝アン	テメンニグル～中層部2～：❺全知を統べし蔵書の間
ブルーオーブの欠片（シークレットミッション）	テメンニグル～中層部1～：❹覆われし太陽の間

[Enemies (Normal)]

ヘル＝プライド P.164

ヘル＝スロース P.167

ヘル＝グラトニー P.169

ヘル＝グリード P.168

ヘル＝ラスト P.170

エニグマ P.174

ブラッドゴイル P.175

ソウルイーター P.180

アルケニー P.178

フォールン P.181

ダムドナイト P.183

ダムドルーク P.185

レディ P.206

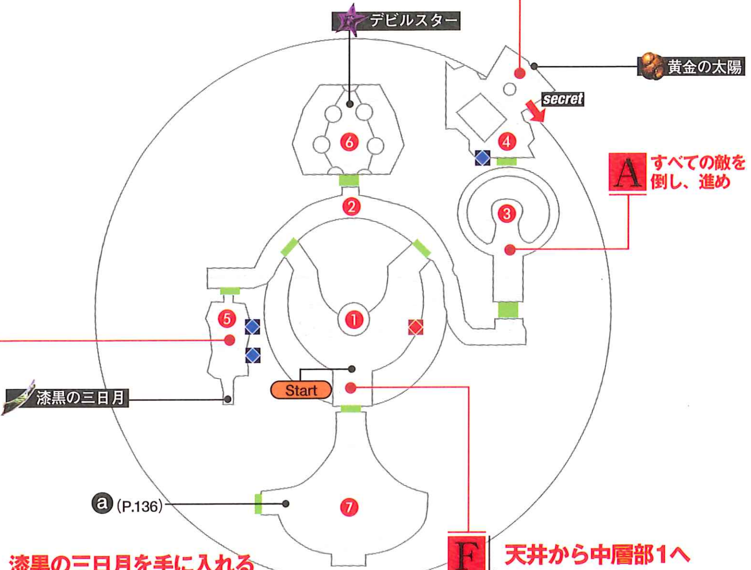
Area Info.

テメンニグル～中層部1～

1. 太陽と月の封印の間
2. 始まりの回廊
3. 生ける彫像の間
4. 覆われし太陽の間
5. 罪深き囚人の間
6. 呪いし髑髏の間
7. 氷の門番の間

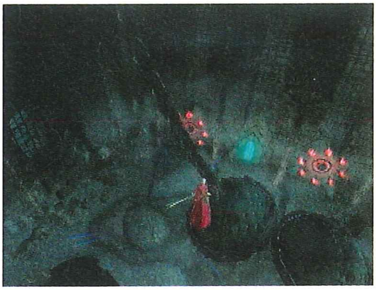
B C 黄金の太陽を手に入れる

紋章に力を注ぐと、髑髏の球体が出現するのでこれを破壊。すると壁が移動し、黄金の太陽を入手できるようになる。なお、入手後は強制戦闘に突入する。



D E 漆黒の三日月を手に入れる

2つの紋章に力を注ぐと、髑髏の球体が2つ出現する。左右から衝撃を与え、球体同士を接触させると格子が開いて漆黒の三日月が入手可能に。その後、フォールン2体と強制戦闘に突入する。



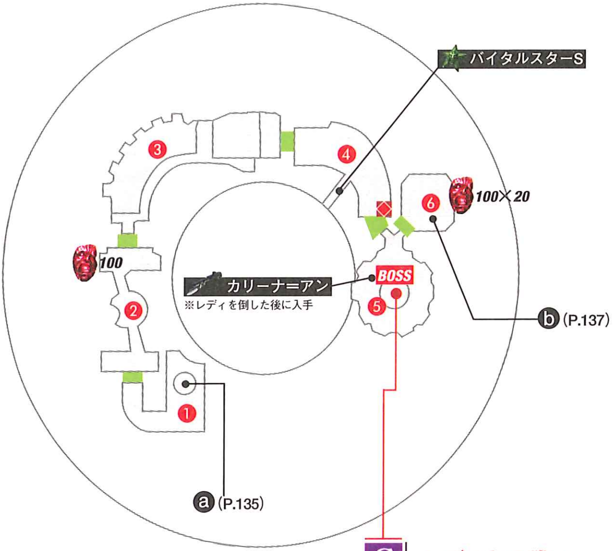
F 天井から中層部1へ

昇降機正面の台座に黄金の太陽と漆黒の三日月を嵌めると、扉の封印が解け、先に進めるようになる。続く⑦氷の門番の間では、天井に空いた穴からテメンニグル～中層部2～へ抜ければよい。敵は無視して構わないがエニグマの攻撃には要注意。

Area Info.

テメンニグル ～中層部2～

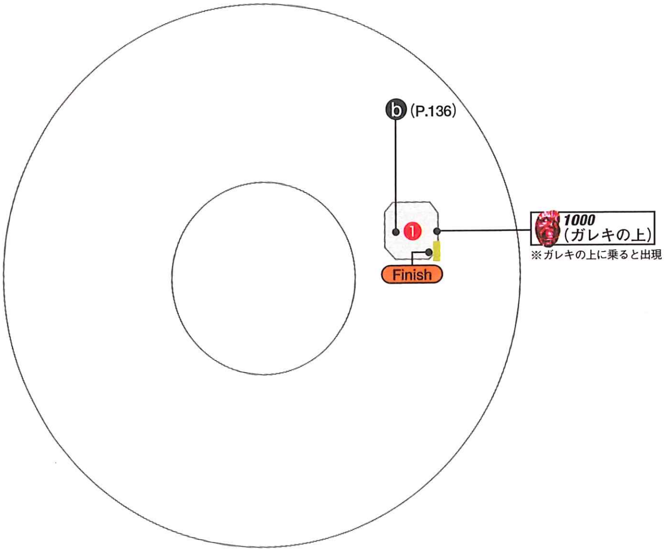
1. 浮揚せし八卦盤の間
2. 深遠なる奈落の間
3. 彷徨える禽獣の間
4. 天照す天文の間
5. 全知を統べし蔵書の間
6. 屹立せし飛天の間



G レディとの戦い

視界の悪さを巧みに使って攻撃してくるレディ。油断すると返り討ちにされるので気を引き締めていどもう。なお、この戦いに勝利するとカリーナ=アンが手に入る。

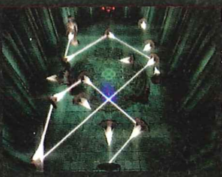
Area Info.
テメンニグル ～上層部1～
1 屹立せし飛天の間



Secret Mission 10 Guiding Light

クリスタルパズルを解け

光を像に導くという内容。ルールは通常のもの同じだが、反射鏡の数が増加している。また、問題が数パターンあり、入るたびに変化する。



←正解の一例。光の方向を見極めるのがコツ

[Entrance—入口]

テメンニグル～中層部1～／4覆われし太陽の間

MISSION 16 REFERENCE

Reference 01

A エニグマを優先的に倒そう

>>> テメンニグル～中層部1～／❸生ける彫像の間

このミッションでは黄金の太陽と漆黒の三日月という2つのキーアイテムが必要だ。どちらから取りに行っても構わないが、ここでは黄金の太陽を先に取ることとする。まずは、テメンニグル～中層部1～／❸生ける彫像の間では、ブラッドゴイル、エニグマのチームと強制戦闘が発生。先に中2階に陣取るエニグマを排除し、その後、ブラッドゴイルを料理しよう。

⬅フロアに入ると赤い封印が施され、強制戦闘発生。エニグマは2体だけなので、すぐに排除できるはずだ

Reference 02

B C 黄金の太陽を手に入れろ

>>> テメンニグル～中層部1～／❹覆われし太陽の間

ここではまず、紋章に力を注いで髑髏の球体を出す。この球体を破壊すると、隠し扉が開いて黄金の太陽を入手できる。アイテムを入手すると強制戦闘が発生し、ダムドナイト、ダムドルークが出現する。初登場のダムドルークは、四方にレーザーを放って攻撃してくるので、予備動作のレーザーポインタが視界に入ったらすばやく射線上から逃れよう。

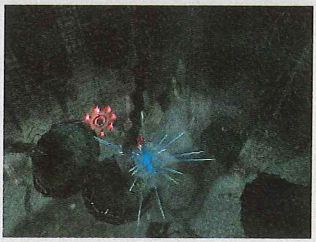
⬅ダムドルークにはベオウルフが効果的。動きが遅いので、ソードマスターがレベル3ならリアルインパクトを狙おう

Reference 03

D E 漆黒の三日月を手に入れろ

>>> テメンニグル～中層部1～／❺罪深き囚人の間

フロアにある2つの紋章に力を注ぐと、天井から髑髏の球体が2つ降りてくる。この2つを上手く揺らせて接触させれば、奥の格子が開いて漆黒の三日月が手に入るという仕組みだ。またアイテムを入手すると、フォールンが2体出現し、強制戦闘に突入する。地形を無視する厄介な相手だが、近距離攻撃と遠距離攻撃を上手く使い分けて撃破しよう。



⬅2つの球体に近距離攻撃で衝撃を与えて、互いを接触させる。揺れの向きとタイミングを見計らって衝撃を加えよう

Reference 04

POINT デビルスターと強制戦闘

>>> テメンニグル～中層部1～／❻呪いし髑髏の間

❷始まりの回廊（西側）から進める❻呪いし髑髏の間には、D.T.ゲージを回復するアイテム、デビルスターが置いてある。ただ、このフロアに侵入すると強制戦闘が発生し、ヘル=グリード4体を中心とした7ヘルズと戦わなければならない。2周目以降のプレイですでにデビルスターを入手している場合は、あえて足を踏み入れる必要はないだろう。

⬅ハンターランクで高スコアを狙っているなら、レッドオーブ＆スタイリッシュポイント目的で戦うという手もある

Reference 05

F 太陽と月で、扉の封印を解こう

>>> テメンニグル〜中層部1〜／①太陽と月の封印の間

黄金の太陽、漆黒の三日月の両方を揃えたら、昇降機の正面にある窪みにはめ込む。すると扉が出現し、⑦氷の門番の間へ進めるようになるだろう。⑦氷の門番の間では、崩れた瓦礫を伝って天井の穴に飛び込むと、テメンニグル〜中層部2〜へと進むことができる。強制戦闘ではないが、エニグマ、ブラッドゴイルが配置されているので、必要に応じて排除していこう。

⬅2つのアイテムを窪みにはめ込むと、扉をふさいでいた壁が変化。ここから⑦氷の門番の間へと進める

Reference 06

G レディを倒せ

>>> テメンニグル〜中層部2〜／⑤全知を統べし蔵書の間

悪魔を憎悪する女デビルハンター、レディとの戦い。すばやい動きが持ち味で、ダンテとの間合いをつねに中〜遠距離に保とうとし、各種銃器で攻撃してくるのが特徴だ。視界が悪い地形であることと相まって、この戦闘では彼女の姿を見失いやすい。いかにレディを捕捉するかが、勝利のカギを握っているといえるだろう。また、攻撃予備動作中や攻撃中、リロード中（難易度DANTE MUST DIE）以外はこちらの攻撃に対して的確に回避行動をとるため、ほぼ無敵状態となっている。少ない攻撃チャンスを確実に捉えてダメージを与えていこう。

レディは中距離以上を保とうとするので、こちらとしては、スティンガーなどの突進系を使いたいところ。だが、レディは吹き飛ばす効果がある攻撃を受けると、吹き飛びながら反撃してくるため追撃がしづらく、攻撃硬直中にダメージを受けやすい。そこでオススメなのがアグニ＆ルドラを装備して、ジェットストリームをレベル2で止める方法だ。これならレディは吹き飛ばず、ここからさらにコンボ2などにつなげれば大ダメージを与えられる。ちなみに、手榴弾による攻撃以外は、すべて剣や銃で相殺できる。タイミングはシビアだが、腕に自信があるなら狙ってみよう。

⬅見失いやすいのが手榴弾モード。本棚に乗り、ロックオンを駆使して探そう

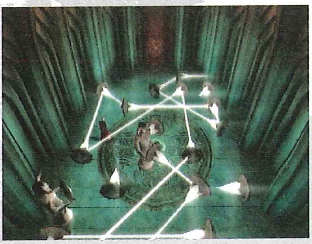
⬅高難易度では吹き飛び後の反撃がよりシビアに。なるべく控えたほうがよい

Reference 07

Secret Mission10：光を導くパズルを解け

>>> テメンニグル〜中層部1〜／④覆われし太陽の間

入り口は黄金の太陽を入手する場所の右壁のレリーフ。反射鏡を調節して光を石像に導くというシークレットミッション。問題にはいくつかのパターンがあり、プレイするごとに配置が変化する。壊せる壁の裏にゴールの石像があることもあるので、部屋に入ったらとりあえずくまなく調査しよう。もしどうしても分らないなら扉からいったん出て入り直し、パターンを変えるのも手だ。



⬅反射鏡の数が多く、より複雑さを増している。光の進む先をよく考えて、どの反射鏡を壊せばよいのかを解き明かそう

Mission 17 Inner-demons 自己との対峙

■己が影に鉄の決意をもって立ち向かえ

テメンニグル～上層部1～から、屋上を目指して進むという内容。特に必要なキーアイテムもなく、いたってシンプルなミッションだが、序盤のキューブ乗り継ぎが苦手な人にとっては難関かもしれない。なお、終盤にはダンテの影、ドッペルゲンガーとの戦闘が待ち受けている。

[Chart]

Start テメンニグル～上層部1～／❷閉ざされし暗黒の回廊
➡❸撃ち貫きし魔柱の間へ進め

A テメンニグル～上層部1～／❸撃ち貫きし魔柱の間
キューブを乗り継ぎ、上階を目指せ
➡[上層部2]❶、[上層部3]❶❷を経由して❸知の試練の間へ進め

B テメンニグル～上層部3～／❸知の試練の間
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡[上層部3]❹、[上層部4]❶を経由して❷頂に導きし髑髏の回廊へ進め

C テメンニグル～上層部4～／❷頂に導きし髑髏の回廊
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡[上層部4]❸、[屋上]❷を経由して❶幻惑せし化身の間へ進め

D テメンニグル～屋上～／❶幻惑せし化身の間
ドッペルゲンガーを倒せ
➡上ワープホールから❷闇と契約せし暗黒の頂へ進め

Clear テメンニグル～屋上～／❷闇と契約せし暗黒の頂

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	9:00	11:00	13:00	14:00
Orbs	7000	5000	4000	3000
Stylish PTS.	4500	3500	2500	1500
Damage	5000	10000	15000	20000
Item Used	100	400	900	1500

[Items]

バイタルスターS
テメンニグル～上層部1～：❷閉ざされし暗黒の回廊

ゴールドオーブ
テメンニグル～上層部1～：❹闘の試練の間

ブルーオーブの欠片(武闘神像)
テメンニグル～上層部1～：❸撃ち貫きし魔柱の間

ブルーオーブの欠片
テメンニグル～上層部2～：❸天駆ける光の庭園

ブルーオーブの欠片(シークレットミッション)
テメンニグル～上層部4～：❶虚空を掴みし闇の回廊

[Enemies (Normal)]

ヘル＝プライド
P.164

ヘル＝スロース
P.167

ヘル＝グラトニー
P.169

ヘル＝ラスト
P.170

アビス
P.171

ヘル＝バンガード
P.172

エニグマ
P.174

アルケニー
P.178

ドッペルゲンガー
P.204

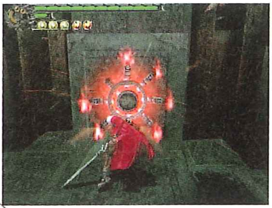
Area Info.

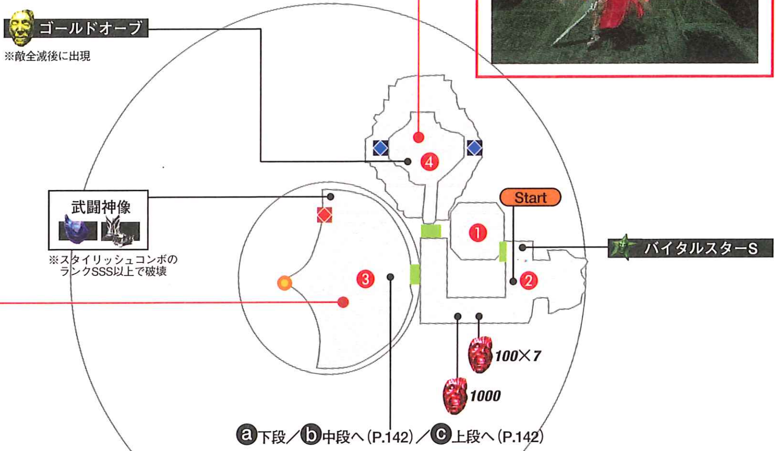
テメンニグル ～上層部1～

1. 屹立せし飛天の間
2. 閉ざされし暗黒の回廊
3. 撃ち貫きし魔柱の間
4. 闘の試練の間

One Point D.T.発動中の悪魔達との激戦

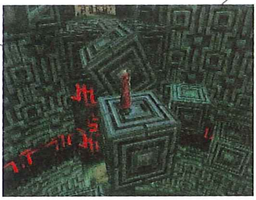
ここではMission6と同様、D.T.発動中の悪魔と戦闘に突入(強制戦闘ではない)する。登場するのはヘル=グラトニー、ヘル=スロースとヘル=バンガードで難易度は高め。ただ、ここで手に入るのはゴールドオーブなので、無理に挑戦しなくてもよいだろう。

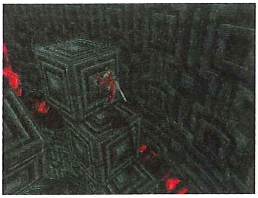




A キューブを乗り継いで進む

ここでは浮遊するキューブを乗り継いでテメンニグル～上層部3～を目指すのが目的となる。基本的に、縦回転のキューブに乗る必要はないので、落ち着いて動きを観察しよう。

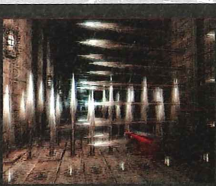




Secret Mission 11 On Pins And Needles

ブルーオーブの欠片までたどり着け

槍衾を避けてブルーオーブの欠片を取るという内容。通常ミッションのものより若干難易度は上がっているが動きを見切れないほどではない。



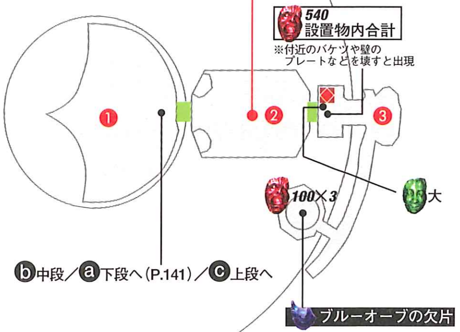
⬅ダッシュを使えば余裕でクリアできる

[Entrance—入口]

テメンニグル～上層部4～／1 虚空を掴みし闇の回廊

Area Info.
テメンニグル ～上層部2～

1. 撃ち貫きし魔柱の間
2. 風と炎の門番の間
3. 天駆ける光の庭園

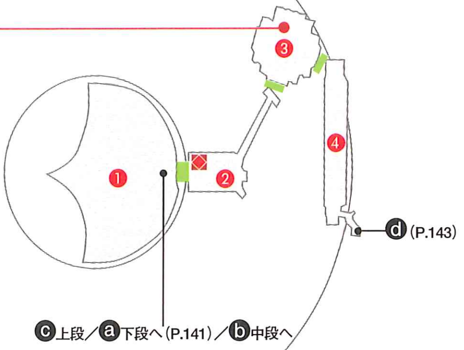


One Point 危険を避けたければ近寄らないのがベスト

ここはミッションには関わりのない場所だが、入るとヘル＝バンガード、エニグマといういやらしいコンビと強制戦闘が発生。ただ、先にあるブルーオーブの欠片を入手するなら撃破するしかない。

Area Info.
テメンニグル ～上層部3～

1. 撃ち貫きし魔柱の間
2. 三つの魔扉の間
3. 知の試練の間
4. 技の試練の間



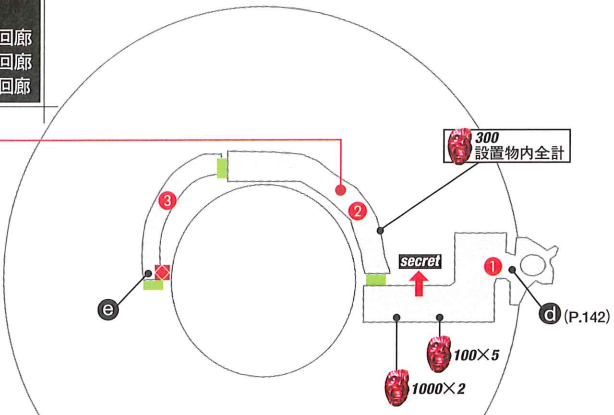
B アルケニーとの戦い

ここではアルケニー3体との強制戦闘が発生。空間が狭く、ダメージを受けやすいので慎重に戦うこと。倒したら4番の出口から先へ進もう。

Area Info.

テメンニグル 〜上層部4〜

❶虚空を掴みし闇の回廊
❷頂に導きし髑髏の回廊
❸月光を望みし天空の回廊



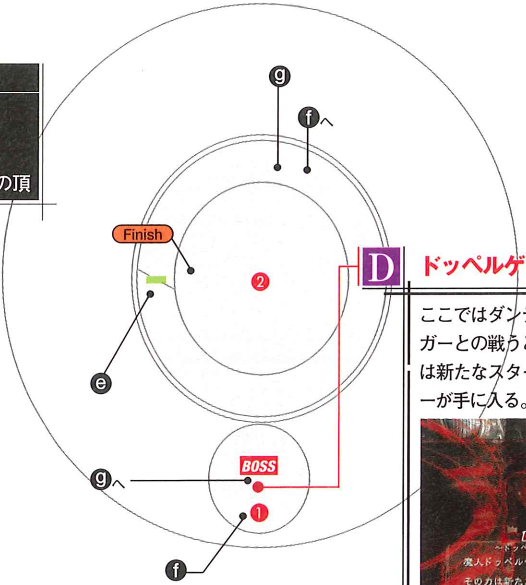
C アビスとの戦い

初登場のアビス4体との強制戦闘。ヘル=プライド、スロース、グラトニー、ラストの特徴を合成したような強敵で、体力も高い。1体ずつ確実に仕留めていこう。

Area Info.

テメンニグル 〜屋上〜

❶幻惑せし化身の間
❷闇と契約せし暗黒の頂



D ドッペルゲンガーを倒す

ここではダンテの影、ドッペルゲンガーとの戦うことになる。勝利後には新たなスタイル、ドッペルゲンガーが手に入る。

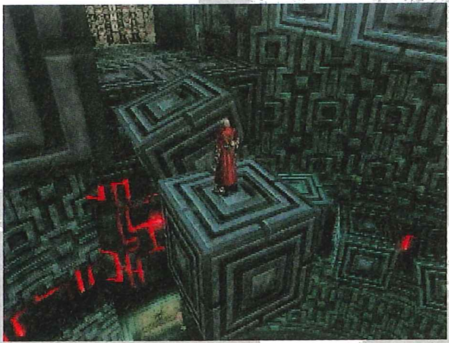
MISSION 17 REFERENCE

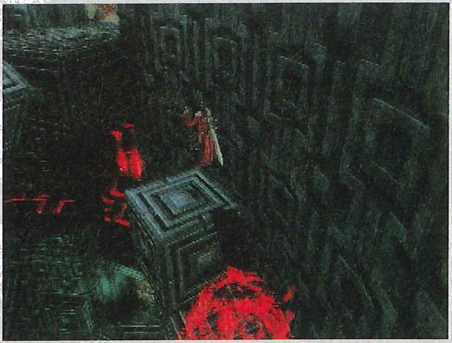
Reference 01

A キューブを乗り継いで上階を目指す

>>> テメンニグル〜上層部1〜／❸撃ち貫きし魔柱の間

一定の法則に従って上下左右するキューブを乗り継ぎ、上っていくという少々テクニカルなフロア。ここは3層構造になっていて、3層目の扉から出るとミッションを進めることができる（2層目の扉から出るとブルーオーブの欠片が取れる）。上る手順としては、まずフロア中央で上下しているキューブを2つ乗り継ぎ、4つのキューブが固まっている足場まで進む。ここで周囲を観察すると、水平方向に8の字を描くように動くキューブがあるので乗り移ろう。8の字キューブに乗ったら、次は縦に5つ並んでいるキューブの一番上に移動。後は扉前の足場に飛び移ればよい。


⬆まずは中央の上下に動くキューブを使って、4つのキューブが並ぶ足場へ。ここから2層目の扉に行くこともできる


⬆8の字キューブから、縦に5個並んだキューブへ。このキューブは上と下で若干速度が異なるのでよく観察しよう

Reference 02

B アルケニーと槍衾

>>> テメンニグル〜上層部3〜／❸知の試練の間、❹技の試練の間

フロアに入ると強制戦闘が発生。敵はアルケニー3体だ。戦闘空間が狭いので、ダメージを受けやすいという点を除けば大したことの相手。軽く蹴散らそう。また、続く❹技の試練の間では、槍衾の隙間を縫って進まなければならない。以前とは異なり、槍衾が上or下＋左or右となっているので慎重に進んでいこう。トリックスターならダッシュの無敵時間ですり抜けるのも手だ。

⬅Mission 6の技の試練と基本は同じだが、槍の本数が増え、より難易度は上がっている。安全地帯を見極めよう

Reference 03

C 7ヘルズの上位悪魔アビス

>>> テメンニグル〜上層部4〜／❷頂に導きし髑髏の回廊

このフロアでは初登場の悪魔、アビス4体と戦闘になる。アビスの攻撃で、とくに気をつけたいのは遠距離からの鎌投げと、吹き飛ばされた後のダッシュ横斬りだ。鎌投げは地面に潜って別の地点にワープした後に繰り出してくることが多いので、ワープを見逃さないように注意。またスティンガーなどで吹き飛ばした後は、反撃を警戒し、すぐに回避行動をとれるよう身構えておこう。

⬅吹き飛ばし効果のある技は控え、ダウンしない技で長く攻撃し続けよう。弱点属性のケルベロスがオススメだ

Reference 04

D ドッペルゲンガーを倒せ

>>> テメンニグル～屋上～／❶幻惑せし化身の間

ダンテの影、ドッペルゲンガーとの戦い。ドッペルゲンガーは通常時はダメージを与えられず、フロアにある光源が直撃した場合のみ攻撃可能となる（ただし、ドッペルゲンガーが自分から光の中に入ってくることはない）。また光源をすべて点けた場合はチャンスタイムになり、しばらくの間一方的に攻撃することが可能だ。光源を点けるには、近距離攻撃を5回（難易度で変化）当てればOKで、ダメージ量などは関係ない。また、攻撃した回数は残るので、ドッペルゲンガーが接近する前にあらかじめ4回当てておけば、すばやく点灯させられる。1回の攻撃で2ヒットするケルベロスを使えばかなり楽になるだろう。

こちらの攻撃パターンとしては、まず消えている光源の前でドッペルゲンガーを待ち、近づいてきたところで光源を点けてよろけさせる。そのスキに他の光源も点灯させ、すべて点いたところで攻撃に出るとよい。1回の全点灯で約半分の体力を奪えるので、結果的にこちらのほうが速く倒せる。なお、光源を点けるときの注意点としては、ロックオンを外し、必ず光源の方向へ左スティックを倒しながら攻撃すること。左スティックを入力していないと、ドッペルゲンガーが近くにいるときにそちらを攻撃してしまうからだ。

⬅ドッペルゲンガーの攻撃は、リベリオンとベオウルフの技を混ぜ合わせたもの

⬅ソードマスター＋ベオウルフなら、リアルインパクトを決めることが可能だ

Reference 05

武闘神像：ベオウルフSSSランク

>>> テメンニグル～上層部1～／❸撃ち貫きし魔柱の間

武闘神像最後の1ヵ所は、ベオウルフでSSSランクという最高難易度だ。パターンとしては、リアルインパクトで開幕し、その後コンボ1とハイパーフィストをメインに組み立てる。各コンボの後にはライジングドラゴンからのキラービー、ストレイトを混ぜて間隔を空けよう。SSランクまで上がったら再びリアルインパクトを挟み、最後はハイパーフィストで締めるのがオススメだ。

⬅ベオウルフのスタイルアクションは遠距離攻撃扱いのものが多く、武闘神像ではポイントを稼ぎにくい

Reference 06

Secret Mission11：槍衾を乗り越えて

>>> テメンニグル～上層部4～／❶虚空を掴みし闇の回廊

アーチの上の光っているレリーフが入口。せまり来る槍衾を抜けてブルーオーブの欠片までたどり着け、という内容だ。槍衾の間隔が短くなっており、槍の長さも伸びているため、通常のミッションよりもかなり難しくなっている。とはいえ、ダメージを受けること自体は失敗扱いにならないので、恐れずに突き進んでいこう。なお、トリックスターのダッシュはこのミッションでも有効だ。

⬅槍衾の進む速度も気持ち速くなっている。ノーダメージで切り抜けるには一歩先の槍衾を観察する必要がある

**お前もスパーダの血族。
貴様を殺して、
その血を捧げるとしようか。**

Father and family, huh?
Well I'll go to.
But you're better hurry, if you don't want to take all the credit。

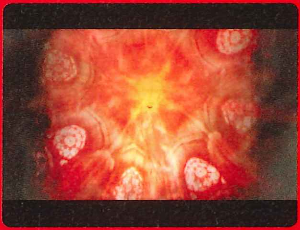
†魔界の到来

礼典室でバージルに追いついたダンテ。だが、異なる思想を持つ2人が相容れることはなく、再び剣を交え死闘を繰り広げる。すべての力を振り絞って戦う2人。そこにレディ、続けてジェスターが現れる。ジェスター（アーカムがダンテを操るために変化していた姿）は、死闘で傷ついたダンテらを軽くあしらうと、自らが仕組んだ罠を誇らしげに明かす。そして、巫女の末裔であるレディの血を捧げてついに封印を解いた。魔界と結ばれたテメンニグルは、その真の姿へと大きく変貌してゆくのだった。

†魂の言霊

レディとは別ルートでアーカムを追跡していたダンテは、変貌した塔の中層部で再びレディと遭遇する。レディの力ではア

**ぼちぼちパーティも
お開きにするか。
いろいろ責任も
あるからな。**



Trust me, I'll make things right for you.
That's what my soul is telling me to do.

ーカムを倒せないことを悟っているダンテは彼女を説得しようとするが、レディの意志は固かった。そして、彼女の信念に触れ、スパーダの息子としての自覚が芽生え始めていたダンテもまた、道を譲ることはできない。2人の戦いを避ける術は残されていなかった。

やがて、レディは力尽き、ダンテは自分の身の上を彼女に語る。魔界を封じた父と魔界を開いた兄。これは自分にとっても家族の問題なのだと。その言葉を信じたレディは、愛用のランチャーとともに父のことをダンテに託す。ダンテは自らの誇りと、レディの思いを胸に、この事件の終止符を打つため魔界へと進んでいった。

Story
Temen-ni-gru II

Mission 18 Invading hell 魔界への侵入

■父の名に誓い決闘に終止符を打て

後半のボス戦ラッシュが厳しいミッション。過去に戦った9体のボスとの再戦を行うことができ、自分のプレイスキルの上昇を体感できるだろう。ちなみに、ボスはすべて戦う必要はなく、最低で3体倒せば先に進める。ただ、すべて倒すことでブルーオーブの欠片が手に入る。

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	12:00	15:00	20:00	25:00
Orbs	6000	5000	4000	3000
Stylish PTS.	3000	2500	2000	1500
Damage	15000	25000	35000	50000
Item Used	100	400	900	1500

[Chart]

Start 魔界／❶不浄なる地獄の門
➡❷死せる遊戯の冥府へ進め

A 魔界／❷死せる遊戯の冥府
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡❸を経由して❹甦りし亡者の冥府へ進め

B 魔界／❹甦りし亡者の冥府
過去の強敵たちと再度戦い、道を切り開け

Clear 魔界／❹甦りし亡者の冥府

[Items]

ブルーオーブの欠片
魔界：❹甦りし亡者の冥府

ブルーオーブの欠片（シークレットミッション）
魔界：❸絶望に続きし滅の羨道

[Enemies (Normal)]

ヘル=プライド P.164

ヘル=エンヴィ P.165

ヘル=スロース P.167

ヘル=ラスト P.170

ヘル=バンガード P.172

ギガピード P.176

フォールン P.181

ダムドポーン P.182

ダムドナイト P.183

ダムドビショップ P.184

ダムドルーク P.185

ダムドクイーン P.186

ダムドキング P.187

ケルベロス P.188

アグニ＆ルドラ P.190

リバイアサンの心臓 P.194

ネヴァン P.196

ベオウルフ P.198

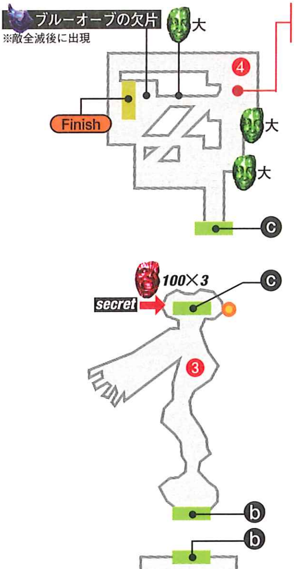
ゲリュオン P.202

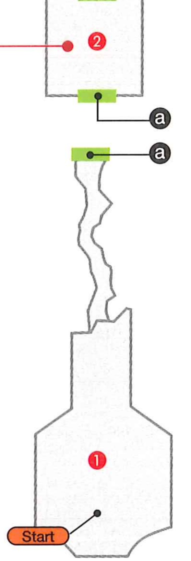
ドッペルゲンガー P.204

Area Info.

魔界

❶不浄なる地獄の門
❷死せる遊戯の冥府
❸絶望に続きし滅の羨道
❹甦りし亡者の冥府





B 過去の強敵達との戦い

ここには9色の宝石がついた石碑があり、それらを調べると対応したボスとの戦いが始まる。フロアの中央にある大きな石碑に宝石と経路が記されており、経路が輪になるようにボスを倒せば先に進める。最短は緑（アグニ＆ルドラ）、水色（ケルベロス）、白（ベオウルフ）の3つを倒すルートだ。

◆各ボスと宝石の色関係

オレンジ…ヘル＝バンガード
水色………ケルベロス
黄…………ギガピード
緑…………アグニ＆ルドラ
赤…………リバイアサンの心臓
紫…………ネヴァン
青…………ゲリュオン
白…………ベオウルフ
黒…………ドッペルゲンガー

A ダムドチェスメンとの戦い

チェスの駒を模した悪魔、ダムドチェスメンとの強制戦闘。ダムドキングを倒せば他の駒は消滅するが、ダムドルークのキャスリングのおかげで一筋縄ではいかない。他の駒の攻撃も熾烈なので、全滅を狙ったほうが楽だろう。なお、勝利後に出現する鏡扉に入れば先へ進める。

Secret Mission 12 Final Ascension

ブルーオーブの欠片までたどり着け

キューブを乗り継いで上空にあるブルーオーブの欠片を入手するという内容。滞空性能の高いトリックスターを駆使しなければ取得は難しい。

←縦回転のキューブも足場にする必要がある

[Entrance―入口]

魔界／
❸絶望に続きし滅の羨道

MISSION 18 REFERENCE

Reference 01

A チェス盤上の死闘

>>> 魔界／❷死せる遊戯の冥府

チェス盤のようなフロアで行われる、ダムドチェスメンとの強制戦闘。既出の駒に加え、クイーンとキングが登場する。また、この戦闘では、グレーに変色している駒にはダメージを与えられない、ポーンがチェス盤の端まで移動するとナイト、ビショップ、ルークのいずれかに変化するなど、特殊なルールになっているので要注意だ。なお、キングを倒すと他の駒が自爆し、クリアとなるが、ルークが近くにいるときに攻撃してもルークと位置が入れ替わり逃げられてしまう。キングだけを狙っていると他の駒に攻撃されてつらくなりがちなので、他の駒から排除したほうが楽だ。

⬆ダムドポーンがビショップにクラスチェンジしてしまうと厄介なので、まずはポーンを優先的に破壊しよう

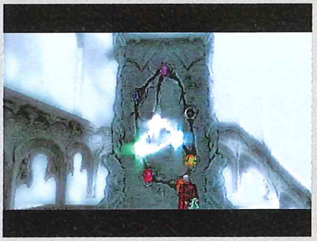
⬆突進攻撃が厄介なダムドクイーンは序盤に倒しておきたい相手。動きは直線的で回避しやすいが、死角から来ると厳しい

Reference 02

B 過去に戦った猛者たちとの再戦

>>> 魔界／❹甦りし亡者の冥府

フロアのあちこちに宝石がはめ込まれた石碑があり、それを調べると過去に倒したボス級悪魔と再び相見えることになる。またフロアの中央に宝石と経路が記された大石碑があり、この経路が輪になるようにボスを倒すと、次のフロアへの道が開ける。大石碑とボスの石碑の宝石は対応しているので、大石碑をよく見て、どのボスを倒せばよいかを考えよう。



⬅ボスを倒すと宝石が、経路がつながると経路が光る。最短はケルベロス、ベオウルフ、アグニ＆ルドラを倒すルート

Reference 03

Secret Mission12：キューブを乗り継いで3層目を目指せ

>>> 魔界／❸絶望に続きし滅の羨道

石像の足の、左側のプレートが入り口。キューブを足掛かりに3層目を目指すというもので、トリックスターのアクションをフル活用するのがポイント。左の回転キューブの上から、ジャンプ→ウォールハイク→エアハイク。突き出す足場から、キューブを経由して2層目へ。平行移動するキューブに乗って右へ行き切ったら、正面へ跳んでウォールハイク→スカイスターで飛び込む。

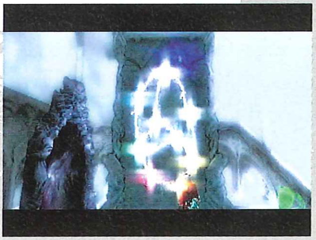
⬅ジャンプしてからのウォールハイク、エアハイクがキモ。この流れができれば、後はジャンプのタイミングを計るだけだ

Reference 04

宝石をすべて光らせて、ブルーオーブの欠片を手に入れろ

>>> 魔界／⑱甦りし亡者の冥府

ここのブルーオーブの欠片は、配置されたボスをすべて倒すと大石碑の前に出現する。戦ったのはずいぶん前で、すでに攻略法を忘れてしまったというケースもあると思われるので、以下に各ボスのワンポイント攻略を記載した。悪魔ファイルと併せて参考にしてほしい。なお、ボスの石碑はMission 19では取り除かれてしまうので、チャレンジできるのはこのミッション内だけだ。



←すべての宝石を光らせると、大石碑の前に最後のブルーオーブの欠片が出現する。頑張って狙ってみよう

オレンジの宝石：ヘル＝バンガード

Mission 2と似ているが、出現する悪魔の種類、数ともに異なる。出現するのはヘル＝プライド、ラスト、スロース、グラトニーとヘル＝バンガードだ。またヘル＝バンガードは中盤と終盤に2回出現するのも異なるポイントだ。

黄色の宝石：ギガピード

高台になっている部分からギガピードの上に飛び乗り、近距離攻撃で斬り刻むのがベスト。頭が弱点なので、身体を伝って頭部まで進んでから攻撃しよう。なお、紫色の電撃球は近距離攻撃で弾き返し、ダメージを与えることができる。ケルベロスが良く効く。

赤の宝石：リバイアサンの心臓

左右のどちらかの肺を破壊して心臓を剥き出し状態にし、そこを攻撃する。レッドオーブを吸収する画面左の肺が厄介なので、心臓を露出させるときに破壊するのがオススメだ。なお、肺は一定時間が経過すると復活する。

青の宝石：ゲリュオン

橋の上での戦いはなく、最初から地下闘技場戦。各種攻撃の命中精度が若干上昇しているが、回避に重点を置けばかわせないことはない。ゲリュオンが停止した際に馬体を攻撃し、ダウンさせるのが手っ取り早い方法だ。ケルベロスがよく効く。

黒の宝石：ドッペルゲンガー

フロアの外周にある光源のシャッターを近距離攻撃で点灯させるのが基本。ドッペルゲンガーが突っこんできたらすばやく点灯させ、光を当てて怯ませよう。すべての光源が点灯すると、長時間怯ませられるので、チャンスを逃さず大技を叩き込め。

水色の宝石：ケルベロス

基本的にはMission 3時と同様。3つの頭と2本の足を覆う氷を銃器で剥がした後、足を斬りつけてダウンさせよう。弱点は頭で、炎に弱い。スタイルをドッペルゲンガー、武器をアグニ＆ルドラにしておくと驚くほどのダメージを与えられる。

緑の宝石：アグニ&ルドラ

近距離攻撃を弾き、反撃してくる厄介な兄弟。反撃を逆に弾くと剣を落とすので、一気に畳み掛けよう。また、片方を先に倒すとパワーアップするので、2体の体力を均等に減らしていくのがコツ。なお、アグニにはケルベロスが効果てき面だ。

紫の宝石：ネヴァン

周囲を覆う蝙蝠を近距離攻撃などですべて剥がすと、ダメージを与えられるようになる。なるべく範囲の広い攻撃で一気に蝙蝠を剥がしてしまおう。終盤に繰り出してくる死の抱擁は、ジャンプで回避してすばやく反撃しよう。

白の宝石：ベオウルフ

前方への攻撃範囲が広い傾向にあるので、なるべく背後を取りながら戦う。頭が弱点で、通常の4倍のダメージを与えられるほか、たまに怯ませることができる。各種攻撃をしっかり回避し、その後のスキを丁寧に突いてダメージを与えよう。

Mission 19 Forces collide
力と力

■忌まわしき巨悪に裁きの銃弾を撃ち放て

スパーダの力を手に入れたアーカムを倒すのがミッションの主な目的だ。輪廻の影像というキーアイテムはあるが、基本的には一本道で、ひたすら敵を斬り伏せていけばよい。ストーリーもいよいよ最終章に突入し、アーカム戦では大きな盛り上がりを見せるだろう。

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	11:00	13:00	15:00	17:00
Orbs	2000	1700	1500	1000
Stylish PTS.	4000	3500	3000	2500
Damage	5000	10000	15000	20000
Item Used	100	400	900	1500

[Chart]

Start 魔界／❺静謐なる鎮魂の冥府

A 魔界／❺静謐なる鎮魂の冥府
出現する悪魔を殲滅し、道を切り開け
➡❻錯乱せし魔鏡の冥府へ進め

B 魔界／❻錯乱せし魔鏡の冥府
鏡に映し出された悪魔を倒し、道を切り開け
➡❼終わりなき無間の冥府へ進め

C 魔界／❼終わりなき無間の冥府
出現する悪魔を殲滅し、輪廻の影像を手に入れろ
➡❹❺を経由して❻錯乱せし魔鏡の冥府へ進め

D 魔界／❻錯乱せし魔鏡の冥府
輪廻の影像を使い、新たな道を切り開け
➡❽を経由して❾封じられし禁断の冥府へ進め

E 魔界／❾封じられし禁断の冥府
アーカムを倒せ

Clear 魔界／❾封じられし禁断の冥府

[Items]

バイタルスターL
魔界：❻錯乱せし魔鏡の冥府

輪廻の影像
魔界：❼終わりなき無間の冥府

[Enemies (Normal)]

アビス P.171

フォールン P.181

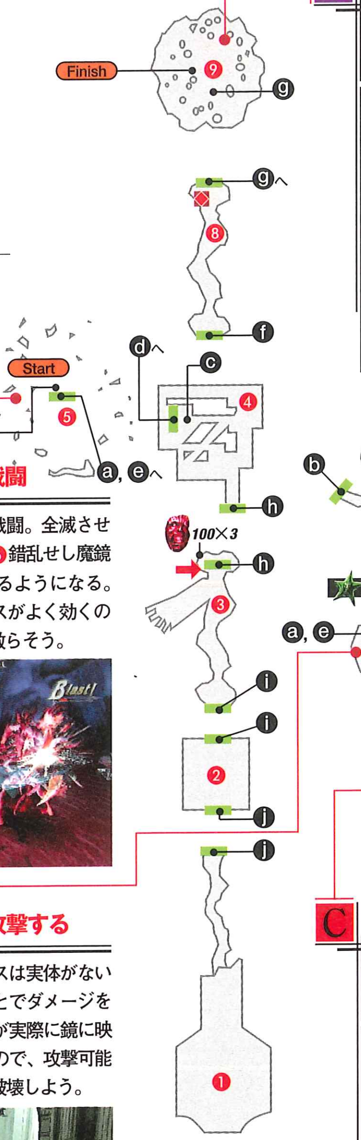
アーカム P.208

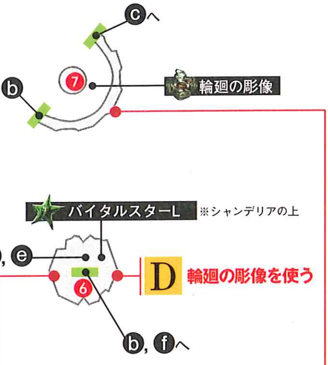
アーカムズレギオン P.208

Area Info.

魔界

1. 不浄なる地獄の門
2. 死せる遊戯の冥府
3. 絶望に続きし滅の羨道
4. 甦りし亡者の冥府
5. 静謐なる鎮魂の冥府
6. 錯乱せし魔鏡の冥府
7. 終わりなき無間の冥府
8. 終局に続きし滅の焉道
9. 封じられし禁断の冥府





E アーカムとの戦い

異形と化したアーカムとのボス戦闘。攻撃自体は単調だが、威力が高く避けづらいので回避に重点を置いた戦いを心がけよう。アーカムを倒せばミッションクリアとなる。

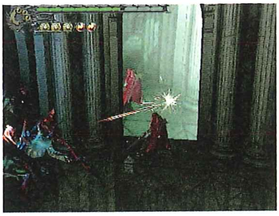
A アビスとの強制戦闘

アビス5体との強制戦闘。全滅させると鏡扉が出現し、6錯乱せし魔鏡の冥府へと移動できるようになる。アビスにはケルベロスがよく効くので、集めて一気に蹴散らそう。

D 輪廻の影像を使う

B 鏡に映った姿を攻撃する

ここに出現するアビスは実体がないが、鏡を攻撃することでダメージを与えられる。アビスが実際に鏡に映っている必要はないので、攻撃可能な鏡を見つけしだい破壊しよう。



C 輪廻の影像を手に入れる

アビスを全滅させるとスロープが出現し、中央にある輪廻の影像を入手可能になる。鏡扉を経由して6錯乱せし魔鏡の冥府に戻り、女神像にはめ込むと先に進むことができる。

MISSION 19 REFERENCE

Reference 01

A アビスとの強制戦闘

>>> 魔界／6静謐なる鎮魂の冥府

血の池のようなフロアでのアビスとの戦い。出現数は全部で5体だ。アビスの攻撃の中でももっともイヤらしいのが鎌投げ。地上から水平に投げるタイプとジャンプしてから投げる2タイプがあり、とくに水平に投げるタイプが見切りにくい。ダンテとの距離が遠いと放ってくる傾向があるので、遠距離にアビスが見えているときはつねに注意を払おう。また、こちらの攻撃をガードした後や、吹き飛ばし攻撃を喰らった後に繰り出すダッシュ斬りにも気をつけよう。鎌の攻撃範囲が横に広いのでジャンプで回避すると安全。なお、アビスは氷属性が弱点なのでケルベロスが効果的だ。

⬆アビスは耐久力も高くなかなか厄介な相手。だが、裏を返せばスタイリッシュポイントを大きく稼ぐチャンスともいえる

⬆アビスを全滅させると、フロアの中央に鏡扉が出現。ここに飛び込むと6錯乱せし魔鏡の冥府へと進むことができる

Reference 02

B 鏡に映った実体を攻撃せよ

>>> 魔界／6錯乱せし魔鏡の冥府

ここに登場するアビスは、本体を攻撃してもダメージを与えられない。では、どうするかというと、フロアの壁に貼られた鏡を攻撃すればよいのだ。ただし、攻撃可能な鏡はフロアにある8枚のうち1枚だけで、一定時間が経過すると移動してしまう。ダンテが映し出される鏡が攻撃可能なものなので、アビスの攻撃に注意しつつフロアをぐるぐる回り、鏡を探して攻撃しよう。ちなみに、鏡にアビスの姿が映っているどうかは実は関係ない。鏡に映っていなくてもフロアに出現しているすべてのアビスにダメージを与えられるので、手当たりしだいに攻撃していこう。

⬆ダメージを与えられる鏡は違和感があるのですぐ分かる。なお、鏡を攻撃する際は、左スティックを鏡の方向に倒すのを忘れずに

⬆シャンデリアの上にはバイタルスターLが置かれている。この後のボス戦に備えて手に入れておくとよいだろう

Reference 03

C D 砂時計が落ちる前にアビスを殲滅せよ

>>> ❼終わりなき無間の冥府、❻錯乱せし魔鏡の冥府

ここでは普通にアビスと戦えばよいのだが、1つだけ条件がある。それは一定時間内に全滅させないと時間が巻戻って、最初からやり直しになる、ということだ。時間的猶予はNORMALで約150秒。これはそれほどきつくなく、普通にケルベロスを振り回していれば余裕で倒せるはずだ。

アビスを全滅させた後は、砂時計の側のスロープを下りて輪廻の影像を手に入れる。そして出現した鏡扉から、❹甦りし亡者の冥府（すぐ側の鏡扉に入る）と❺静謐なる鎮魂の冥府を経由して、❻錯乱せし魔鏡の冥府へと進み、神像にはめ込めばOKだ。

⬆時間切れになると侵入時のデモへと巻き戻され、初期状態から戦闘再開。とはいえ、時間的余裕はあるので安心だ

⬆輪廻の影像を入手したら、鏡扉を伝って❻錯乱せし魔鏡の冥府へ。後は神像を調べれば、❽終局に続きし滅の焉道へ進める

Reference 04

E アーカムを倒せ

>>> 魔界／❾封じられし禁断の冥府

スパーダの力を手に入れ、醜く変形したアーカムとの戦い。アーカム戦は前半と後半の2パターンに分かれているが、基本的な攻撃パターンは前後半共通。アーカム本体がいる間は、魔弾や触手、腕による攻撃を繰り返し、体力が減って逃げた後は、アーカムズレギオンが大量に出現してダンテに襲いかかってくる。そして、一定数のアーカムズレギオンを倒すと、再びアーカム本体が登場して攻撃してくるという流れだ。

アーカムの攻撃の中でもっとも危険なのは、追尾性能が極めて高い魔弾だ。この攻撃は、手前まで引きつけてから2段目で方向を変えたエアハイクで避けられるが、連続して放ってくることもあるので注意しよう。また、アーカムズレギオンに対しては、カリーナ=アンで複数にダメージを与えていくのがベスト。赤くなった個体から攻撃を仕掛けてくるので、状況に応じて優先的に狙うか、あるいは何らかの回避行動を講じよう。

アーカムの体力が半分を切ると、バージルが現れ後半戦へ突入する。このモードでは、D.T.ゲージを消費する行動が不可能になる代わりに、バージルがともに戦ってくれる。バージルはダンテの行動に合わせて勝手に戦うが、○ボタンでバージルを近くに呼び寄せられるので覚えておこう。

⬅回避が非常に難しい魔弾。回避のタイミングを身体で覚えるしかない

⬅バージルと戦う後半戦では魔人化だけでなくアフターイメージなども使えない

Mission 20 Screaming Souls 吠える魂

■父の名に誓い決闘に終止符を打て

最後のミッションは双子の兄バージルとのタイマン勝負。今回のバージルはフォースエッジと閻魔刀の二刀流となり、これまでとは比較にならない強さを誇る。バージルのスキを見切り、攻撃を確実に回避していかなければ勝ち目は薄いだろう。これまでに鍛えてきたすべての力を出し切って挑め。

[Chart]

Start 魔界／❶不浄なる地獄の門

A 魔界／❶不浄なる地獄の門
バージルを倒せ

Clear

[Result (Normal)]

	S	A	B	C
Time	3:30	5:00	6:30	8:00
Orbs	0	0	0	0
Stylish PTS.	2500	2000	1500	1000
Damage	10000	20000	30000	40000
Item Used	100	400	900	1500

[Items]

Nothing

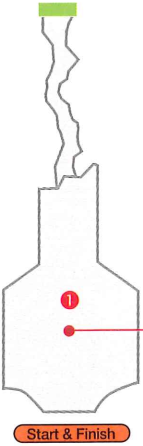
[Enemies (Normal)]

バージル(フォースエッジ装備)
P.210

Area Info.

魔界

❶不浄なる地獄の門



A バージルと決着をつけろ！

アーカムが倒れたことによって不安定になった魔界の門と、そこで繰り広げられる双子の死闘。バージルの強さは伝説の魔剣士スパーダの名に恥じない強烈なものだが、それはこちらも同じだ。死力を尽くしてバージルに引導を渡そう。

Mary died a long time ago,
my name is Lady...
Goodbye father.

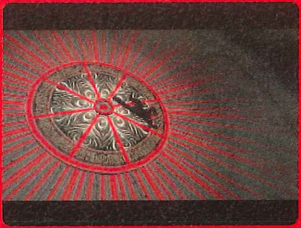
今回だけ
お前に付き合ってやる。

"決めゼリフ"を
覚えてるか？

†Power of Sparda

魔界の深部へとたどり着いたダンテの背後に、1人の悪魔が現れる。かつて、アーカムという名であった者——。彼は今、スパーダの力を手に入れ、魔界を震撼させた伝説の魔剣士と同じ姿となっていた。2人の間で交わされる短い会話。だが、際限なく溢れ出すスパーダの力を、完全に制御できないアーカムは、会話の最中、異様な姿へと変貌していく。そして2人は激しい戦いへと身を投じるのだった。

無限かと思えるほどのスパーダの力にダンテが手を焼き始めたとき、1人の男が現れる。奈落に飲み込まれたと思われていた、もう1人のスパーダの血族、バージル。彼は己の求める力を取り返すという目的で、ダンテとともに戦うのだった。



Well bring it on!
I love this!
This is what I live for!
I'm absolutely crazy about it!!

**俺たちが
スパーダの息子なら、
受け継ぐべきなのは
力なんかじゃない。
もっと大切な——
誇り高き魂だ！**

†宿命の双子

スパーダの血を引く双子の攻撃に、さしものアーカムも倒れた。アーカムの胎内からこぼれ落ちる魔剣スパーダと2つのアミュレット。魔界と人間界をつなぐ鍵が別たれたことで、架け橋となっていたゲートは急速に力を失い、閉じていく。

そんな中、ダンテとバージルはお互いの信念を妨げる者として、対峙していた。すべてを支配する父の力を求めるバージルと、力ではなく魂を受け継ぐべきだと言うダンテ。2人の信念は決して交わることがなく、双子には剣によって自らが正しいことを証明する以外に道は残されていなかった。

Story
Netherworld

DEVIL

悪魔ファイル

P.160~P.211

悪魔ファイル
項目解説とその活用法

ここでは、悪魔ファイルの各項目の説明とその活用法について述べていく。ダンテの前に立ちふさがる魔界の住人達は、バリエーションに富んでいる。悪魔ファイルでは、登場するこれら悪魔の特徴や対処法について記してある。それぞれの項目を理解して効率よく倒していこう。

◆悪魔ファイルの見方

1. Analyze
2. Enemy data & Enemy`s skill
3. Recommended Weapo
4. Tactics
5. Pick up skill
6. V.S. ワンポイント

1 Analyze
基本的な悪魔の行動

それぞれの悪魔についての習性を分析し、その悪魔がとる基本的な行動や攻撃方法などをまとめてある。ここで取り上げられている行動は、そのまま悪魔の特徴ともなる。まずはここで悪魔がとる行動を把握してから、他の項目へと進んでもらいたい。なお、上級の悪魔ハンターならばこの項目にだけ目を通し、対策を独自に模索してみるのも一興だろう。

⬅基本的な行動を知っておけば、その対処法を編み出すことが可能となる。次の動作を察知しながら戦っていこう

2 Enemy data & Enemy`s skill
悪魔の攻撃と総合能力

「Enemy data」は悪魔の総合的能力で、「Life」は悪魔の体力、「Power」は攻撃力、「Speed」は行動のすばやさ、「Difficulty」は戦いにくさを表す。「Enemy's skill」は悪魔の攻撃手段で、ノーマルモードで使う攻撃を一覧にしたものだ。攻撃力はダメージの高さ、D.T.ゲージ増加量は、攻撃された時のD.T.ゲージの増加量を表している。ガード可能レベルは、ロイヤルガードを選択した場合のブロックの可否を表し、Lv1はブロック＆リリース（以下ブロック）、アルティメット（以下ULT）の両方が可能。Lv2は、ブロックは弾かれるがULTは可能なもの。Lv3は、両方弾かれるもの。Lv4は、ULTのみ可能なもの。Lv5は、両方とも不可能なものを表す。「使用モード」はその攻撃を使用する悪魔の行動パターンで、最高3段階に分かれる。行動パターンについては、Tacticsを参照のこと。

3 Recommended Weapon
アクションなどから見る適正装備

その悪魔を相手にする際にもっとも有効であると思われる装備を、近距離武器と遠距離武器について1つずつピックアップした。装備を選ぶに当たっては、効果と戦いやすさを重視した選択にしている。すでに得意な装備と戦闘法を確立しているハンターは、必ずしもこの装備を使う必要はないが、使用する装備に迷っているようであれば、参考にしてもらいたい。

⬅対峙する悪魔に対し、あらかじめ備えておくことは、悪魔ハンターとしての基本。つねに準備は怠らぬよう心がけるべし

4 Tactics
上級悪魔の行動パターンと対処法

それぞれの悪魔の行動パターンについて、より細かく解説している。とくに、強い悪魔に関しては状況によって行動パターンを変化させてくるものが多いので、悪魔が使用する攻撃やその対処法を各行動パターンごとに分け、どのスタイルでも通用するように解説している。また、強い悪魔に限り、項目の上段から順に「Enemy's skill」内の「使用モード」の番号、1～3に対応している。

⬅悪魔の攻撃に対して、基本的な行動で対処できるかどうかも重要だ

➡基本を踏まえたうえで、スタイルアクションを活用するのが理想である

5 Pick up skill
注意を要する悪魔の攻撃

ここでは、その悪魔がとる攻撃方法の中でも、とくに注意をしておきたいものに関して説明している。当然ながら、それぞれのハンターによって対処が得意なもの、不得意なものの差はあると思われるが、ここに上げた攻撃はその悪魔が比較的よく使用してくるものか、強烈なダメージを受けてしまうものかのどちらかである。とくに初心者には、参考にしてもらいたい。

⬅悪魔を狩るうえでは、とくに危険な攻撃を把握しておくだけでも、危機に陥る頻度はグンと減少するだろう

6 V.S.ワンポイント
注意を要する悪魔の攻撃

この項目は、その悪魔との対決が苦手であるというハンターのために、これだけはできるようにしておきたいという事柄について記している。場合によってはスタイルを限定しているケースもあるが、基本的な行動での対処が厳しいならば、ときにはスタイル固有のアクションに頼ってみるのも1つの方法だ。

下級悪魔と上級悪魔の差異

悪魔ファイルでは弱めの悪魔を前半に、強い悪魔を後半に掲載している。前半の悪魔は一般的にザコ敵と呼ばれる者達で、多数に囲まれない限りはさして脅威にならない。逆に後半の悪魔は、いわゆるボスと呼ばれる者達で、非常に油断のならぬ相手だ。

⬅ザコ敵の中でもとくに力の強い者は、ボス的な役割を担っている場合があるので、注意が必要となる

1st Hell:Pride

>>> ヘル=プライド

傲慢の罪を犯して死んだ人間を、地獄で責め続ける魔界の住人。砂を媒介として人間界に現れた。生者を地獄に落とすために、巨大な鎌で殺戮を続ける。

>>> Enemy data

First Encount：Mission 1
Life：D
Power：C
Speed：C
Difficulty：D

>>> Analyze

最下級の戦闘員

もっとも遭遇する機会が多い悪魔だが、能力的には最低ランク。ダンテに近づくと手にした鎌で攻撃してくるが、動作が緩慢なため避けるのは容易だ。移動速度も遅く、戦闘に慣れるには最適な相手だが、常時数匹単位で出現するため油断は禁物。スティンガーで吹き飛ばしてからの1体ずつの撃破や、同じ方向に複数まとめてからコンボを叩き込むなど、自分なりの戦い方を試すとよい。

>>> Recommended weapon

アグニ&ルドラ

ショットガン

>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
縦斬り	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：鎌を縦に振り下ろして斬りつける			
横斬り	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：鎌を水平に振るう。縦斬りより威力が高い			

>>> Pick up skill

縦斬り

鎌を振り下ろす動作がわりと速いので、先に攻撃を当てるか回避する。

横斬り

鎌を横に振るのでかわしにくい。先に攻撃を当てるとよい。

2nd Hell:Envy

>>> ヘル=エンヴィ

嫉妬の罪を犯して死んだ人間を、地獄で責め続ける魔界の住人。リバイアサンの体内が嫉妬の地獄とつながっていたため、砂を媒介にせずとも現世に現れることができた。

>>> Enemy data

First Encount：Mission 8
Life：D
Power：C
Speed：C
Difficulty：D

>>> Analyze

巨竜の体に巣くう悪魔

リバイアサンの体内でのみ遭遇する。行動のパターンはヘル=プライドと同様だが、攻撃をガードするのが少々厄介。また、マップの構造上、狭い場所で戦うことが多いほか、一度に多数で出現するのでやや手強い相手だ。攻撃を当て続けることでガードを崩すことができるが、その間に他の個体からの攻撃を受けてしまうことが多い。ジャンプなどで移動し、同一方向にまとめてから戦おう。

>>> Recommended weapon

>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
縦斬り	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：縦に鎌を振り下ろして斬りつける			
横斬り	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：水平に鎌を振るう。縦斬りより威力が高い			

>>> Pick up skill

縦斬り

振りかぶる動作が大きいので、先に攻撃を当ててそのまま倒すとよい。

横斬り

攻撃範囲が広く、横転での回避がしづらい。ジャンプでかわそう。

3rd Hell:Wrath

>>> ヘル=レイス

憤怒の罪を犯して死んだ人間を、地獄で責め続ける魔界の住人。砂を媒介として人間界に現れた。頭上に掲げている物体は地獄に生息する魔獣の心臓で、衝撃を受けると爆発するという性質を持つ。

>>> Enemy data:

First Encount：Mission 2
Life：D
Power：A
Speed：D
Difficulty：D

>>> Analyze:

ヘルズの特攻隊員

ゆっくりと移動し、ダンテの至近距離までくるとおもむろに自爆する。自爆以外の攻撃はなく脅威にはならないが、剣で倒すことができないので、銃器で攻撃すること。ただし、倒すと爆発して一定範囲内にいる敵味方すべてにダメージを与えるので、ロックオンをしたら距離をとって射撃を加え、付近の敵もろとも爆破してしまうのがベストだ。他の敵とともに出現するので距離を把握しておこう。

>>> Recommended weapon:

―	エボニー&アイボリー

>>> Enemy's skill:

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
自爆攻撃	A	中	Lv4	1、2、3
	備考：頭上の爆弾を叩きつけ、敵味方を巻き込んで大爆発			

>>> Pick up skill:

自爆攻撃

かなり近くにこないと自爆しないので、真っ先に射撃で倒すのがベスト。他の敵と戦いながら、ダッシュやジャンプで付近を通過すると、それにつられて自爆することがある。自爆前に雄たけびをあげるので、注意しておこう。

4th Hell:Sloth

>>> ヘル=スロース

怠惰の罪を犯して死んだ人間を、地獄で責め続ける魔界の住人。砂を媒介として人間界に現れた。体を砂に戻して姿を消し、一瞬で離れた場所に移動することができる。

>>> Enemy data:

Encount：Mission 3
Life：B
Power：C
Speed：C
Difficulty：B

>>> Analyze:

ヘルズ随一のタフネス

歩いて移動することがほとんどなく、ワープでダンテの周囲に現れて攻撃してくる。すでに鎌を振りかぶった状態で出現するため、他の敵の相手をしているときにダメージを受けやすい。こちらが攻撃動作中でなければ、先に攻撃することは可能だが、走るかジャンプで攻撃をかわした後に再び接近して攻撃したほうが安全だ。体力が高く倒すのにやや手間取るが、その分コンボは稼ぎやすい。

>>> Recommended weapon:

アグニ&ルドラ

ショットガン

>>> Enemy's skill:

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
ワープ攻撃	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：ダンテの周囲に瞬間移動し、攻撃する			

>>> Pick up skill:

ワープ攻撃

一瞬でダンテの周囲に現れて攻撃する。消えるまえに雄たけびを上げるので、姿が見えていれば攻撃をかわしやすい。また、消えたときのダンテの位置周辺が出現位置なので、移動し続けていれば攻撃は当たらない。スティンガーなどを組み込んだコンボで、1体ずつすばやく倒していくのがベストだ。

5th Hell:Greed

>>> ヘル=グリード

強欲の罪を犯して死んだ人間を、地獄で責め続ける魔界の住人。砂を媒介として人間界に現れた。手にした棺桶から、他の地獄の住人を次々に呼び出す。

>>> Enemy data:

First Encount：Mission 7
Life：B
Power：C
Speed：D
Difficulty：C

>>> Analyze:

仲間を召喚するヘルズ

手にした大きな棺桶を振り回して自ら攻撃するだけでなく、他のヘルズの魂を召喚する。体力が多いうえに、攻撃を加えてもまったく怯まずに棺桶を振り回した挙句、敵の数を増やすという厄介な相手。一気に倒すことができないので、動きを見つつ丁寧に戦うしかない。見つけたら、真っ先に倒しておきたい相手だ。ただし、逆にこれを利用してレッドオーブを稼ぐという手もある。

>>> Recommended weapon:

アグニ&ルドラ

スパイラル

>>> Enemy's skill:

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
棺振りまわし	C	小	Lv2	1、2、3
	備考：棺を振り回して周囲をなぎ払う。2回攻撃			
棺置き	D	小	Lv2	1、2、3
	備考：棺からヘルズの魂を召喚する			

>>> Pick up skill:

棺振り回し

棺桶を2回連続で振り回して、周囲をなぎ払う。以外にリーチがあり、当たると吹き飛ばされてしまう。ただし、棺桶を振り回したあとはスキがあり、その後に必ず魂を召喚する。何もしていないときに接近戦を仕掛けると棺桶を振り回し始めて危険なので、振り回し終わってから攻撃を仕掛けるのがよい。

6th Hell:Gluttony

>>> ヘル=グラトニー

暴食の罪を犯して死んだ人間を、地獄で責め続ける魔界の住人。砂を媒介として人間界に現れた。大気中に舞う砂を吸収して吐き出すことで、強力な衝撃波を生み出す。

>>> Enemy data

First Encount：Mission 4
Life：C
Power：C
Speed：C
Difficulty：D

>>> Analyze

砂の衝撃波を放つヘルズ

武器を持ってはいるが、攻撃は衝撃波のみ。その衝撃波も、砂を吸い込み始める動作から約2秒たたないと発射されないので、余裕で攻撃を止めることができる。体力も低く、戦闘力は高くないといえるだろう。攻撃の性質が支援的なものなので、同時に現れた敵がヘル=プライド程度なら、倒すのは後回しにしてもよい。逆にヘル=ラストなどが一緒の場合は、先に倒したほうが楽だ。

>>> Recommended weapon

リベリオン

ショットガン

>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
砂吐き	C	小	Lv2	1、2、3
	備考：衝撃波を発射する			

>>> Pick up skill

砂吐き

砂を吸い込み、約2秒後に衝撃波を放つ。吐き出した砂の攻撃範囲が意外に広く、走ってかわせないこともある。砂を吸い始めたのを見たら、攻撃して止めよう。間に合わない場合は、ジャンプするのが一番かわしやすい。

>>> ヘル=ラスト

色欲の罪を犯して死んだ人間を、地獄で責め続ける魔界の住人。砂を媒介として人間界に現れた。ヘルズの中でも、とくにすばやく動き回り、手にした巨大な鎌で人々を地獄へと導いていく。

7th Hell:Lust

>>> Enemy data:

First Encount：Mission 1
Life：C
Power：C
Speed：A
Difficulty：C

>>> Analyze:

俊敏に動くヘルズのエース

動きが俊敏で、つねに動き回っている。ダンテの攻撃をバック転でかわして突進してくるほか、ダンテのジャンプに合わせてジャンプ斬りを出すなど、少々いやらしい相手だ。反面、バック転やダッシュをしてからでないと攻撃してこないため、壁際などに追い込むと簡単に倒せる。バック転後のダッシュ攻撃は、こちらの攻撃で止めることができるので、カウンターからコンボを入れられる。

>>> Recommended weapon:

ケルベロス

エボニー＆アイボリー

>>> Enemy's skill:

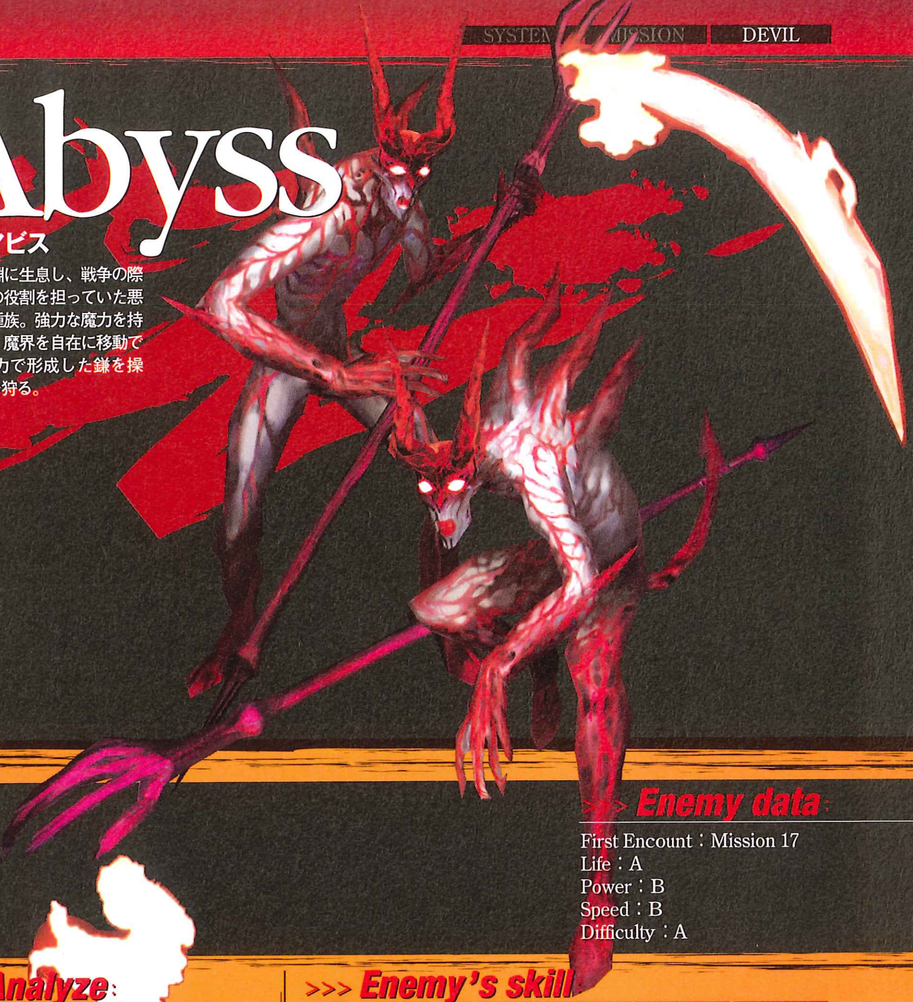
攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
バック転ダッシュ斬り	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：バック転で下がってから、高速でダッシュ斬りを仕掛ける			
ダッシュジャンプ斬り	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：ダッシュジャンプして斬りつける			

>>> Pick up skill:

バック転ダッシュ斬り

バック転してダンテの攻撃をかわし、ダッシュ斬りをしてくる。ダッシュ斬りの際に雄たけびを上げるので、即ジャンプをすればかわすことができる。

Abyss



>>> アビス

魔界の深淵に生息し、戦争の際には兵隊の役割を担っていた悪魔の高位種族。強力な魔力を持っており、魔界を自在に移動できる。魔力で形成した鎌を操り、獲物を狩る。

>>> Enemy data

First Encount：Mission 17
Life：A
Power：B
Speed：B
Difficulty：A

>>> Analyze

魔界が誇る地獄の尖兵

基本的な動きはヘル=プライドと同じだが、距離が離れると鎌を投げつけてくる。攻撃で吹っ飛ばすと、バック転で体勢を建て直して反撃してくるなど、油断はできない相手だ。また、地面に潜って姿を消し、別の地点から勢いよく飛び上がりながら鎌を投げつけてくるなど、トリッキーな動きをするほか、ガードもする。吹き飛ばすと反撃されるので、走って接近し、地道にコンボを叩き込むとよい。

>>> Recommended weapon

ケルベロス

スパイラル

>>> Enemy's skill

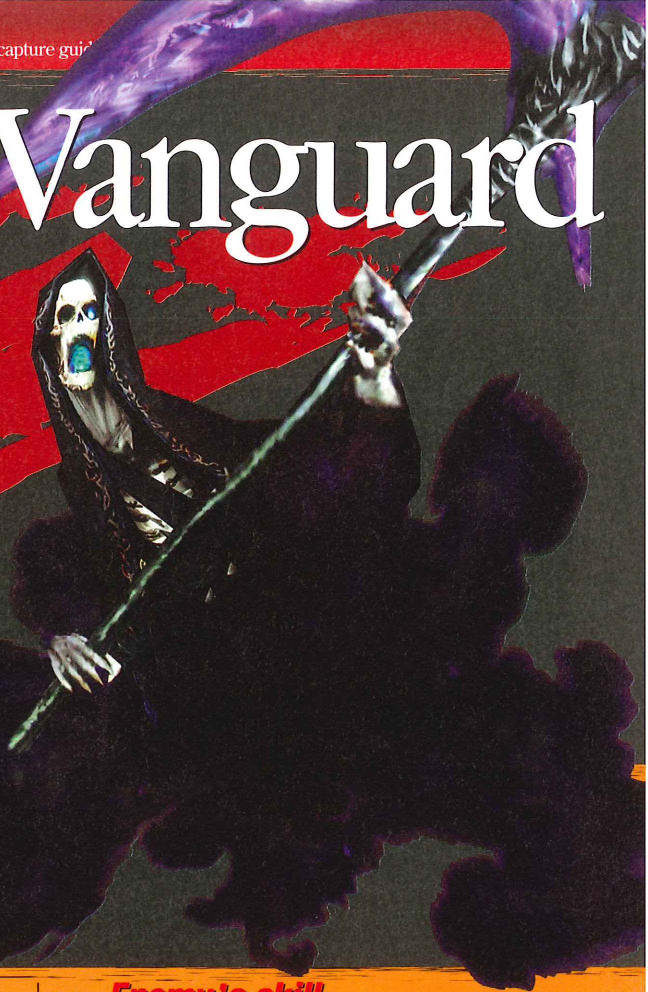
攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
縦斬り	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：鎌を縦に振り下ろして斬りつける			
横斬り	B	小	Lv1	1、2、3
	備考：鎌で大きく横になぎ払う攻撃			
鎌投げ	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：離れた位置から鎌を投げつける			
ジャンプ鎌投げ	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：ジャンプして鎌を投げつける			

>>> Pick up skill

ジャンプ鎌投げ

すばやく飛び上がって鎌を投げつける。投擲速度が速いので、バックジャンプをするのが一番かわしやすい。

Hell:Vanguard



>>> ヘル=バンガード

地獄の亡者達を管理し、地獄の住人にさえ恐れられる死神。砂を媒介として人間界に現れた。自在に姿を消しては現れ、相手を幻惑しながらの戦いを得意とする。

>>> Enemy data:

First Encount：Mission 2
Life：S
Power：B
Speed：C
Difficulty：B

>>> Analyze:

ヘルズも恐れる統率者

巨大な鎌を振り回して攻撃するほか、瞬間移動からの突進攻撃などもしてくる。鎌を振るスピードはヘル=プライドとほぼ同等で、走ってかわすことができる。ただし、鎌のリーチが長いためか、ジャンプでの回避はあまり安定しない。また、こちらの攻撃をガードしたり、縦斬りで弾いてくることもある。銃器での攻撃はガードしないが、ヘルゲートを使用してくるのであまりオススメしない。

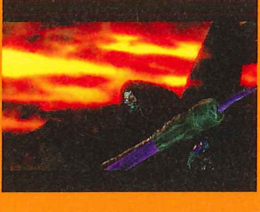
>>> Recommended weapon:

リベリオン

ショットガン

>>> Enemy's skill:

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
縦斬り	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：鎌を縦に振るう。ダンテの攻撃を弾く効果がある			
縦斬りからの横斬り	C	小	Lv3	1、2、3
	備考：縦斬りのあとに、再度鎌を水平に振るって攻撃する			
ヘルゲート	B	中	Lv3	1、2、3
	備考：上空に飛び上がるか、水平に移動しながら攻撃する			



>>> Tactics: 反撃を捌きながら後ろから叩け！

弾き後の攻撃をかわして反撃

ヘル=バンガードは、全体的に動作が緩慢という特徴がある。正面からの攻撃はガードをするので、向きを変えるのが遅いことを利用して、走って後ろに回ってから攻撃するのがよい。攻撃をガードさせるか近接攻撃を数発当てると、縦斬りを出して反撃してくる。このときに攻撃をしていると弾きの状態になり、その後再び縦斬りを出してくる。この弾きからの縦斬りを、サイドロールでかわしてから反撃するのが基本的なパターンだ。ジャンプでかわすことも可能だが、サイドロールと違って無敵時間がないので、反応が遅れた場合に攻撃を喰らってしまいがち。回避の手段としては確実性に欠けるので、あまりオススメはしない。アクションスタイルをトリックスターにしているなら、ダッシュの無敵時間を利用してかわすのと楽だ。

攻撃が弾かれたら次の縦斬りをサイドロールで回避。スティンガーなどで接近して再度攻撃だ。

ヘルゲートには落ち着いて対処

ヘル=バンガードは、銃器による攻撃を加えたり距離を離すと、ヘルゲートを使用してくる。ヘルゲート後の攻撃は、何をしても止めることができないので、サイドロールやダッシュで回避しよう。

まずは出現位置を確認。光ったら出現の合図なので、サイドロールで回避しよう。

>>> Pick up skill:

ヘルゲート

瞬間移動した後、横方向への突進か、急上昇しながらの攻撃のいずれかを仕掛けてくる。慌ててうかつにジャンプをすると攻撃を受けるので注意。突進の場合はやや離れた位置に、急上昇の場合はダンテの足下に、それぞれ出現するので、サイドロールで回避しよう。

縦斬りからの横斬り

ヘル=バンガードの攻撃を弾いたとき以外では、縦斬りの後に続けて横斬りを出してくる。弾いたときのイメージで反撃をしにいくと、自ら横斬りを喰らいにいくことになる。行動をよく見て、反撃を仕掛けよう。

【ヘル=バンガード戦のワンポイント】

弾かせて反撃のパターンを覚える

ヘル=バンガードは、距離を離しすぎたり遠距離攻撃を加えると、ヘルゲートを使用する。ヘルゲート後の攻撃をかわすには少々慣れが必要なので、接近戦を仕掛けてパターンにハメてしまうのがベスト。弾き後の縦斬りの回避ができれば、それを繰り返すだけで勝てる。また、弾きからの回避は他のボスでも必須。練習のつもりでチャレンジしよう。

Enigma

>>> エニグマ

元はただの石像だったが、高度な魔術によって命を付与され動き出した。六本の腕を持ち、手にした弓から魔力で形成した矢を放つ。

>>> Enemy data

First Encount：Mission 3
Life：D
Power：D
Speed：C
Difficulty：C

>>> Analyze

正確無比な魔弾の射手

ダンテに向かって魔力の矢を放つ。発射する矢の数は、3本まとめて、3本連続、1本ずつと3パターンある。発射された矢の軌道は、ダンテとの距離が遠ければ放物線状、近ければ直線的になる。飛来する矢は、剣や銃で迎撃することが可能だ。他の敵と戦っているときに、矢を撃ちまくられるとかなり戦いにくい。高い場所に出現することが多いので、こちらから上って行き、先に倒してしまおう。

>>> Recommended weapon

リベリオン

エボニー＆アイボリー

>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
青の矢	D	小	Lv1	1、2、3
	備考：手にした矢を飛ばして攻撃。かなり遠くまで届く			
赤の矢	D	小	Lv1	1、2、3
	備考：青の矢よりも速度が速く、避けにくい			

>>> Pick up skill

青い矢

3本の腕に弓を持ち、残りの3本で矢をつがえて発射する。弓を引いてから発射するまで約2秒の間があり、この間は独特の音がするので、矢が飛んでくるタイミングはつかめるだろう。高い場所にいる場合は、ジャンプ斬りで矢を叩き落としながら接近すると格好よいが、矢の発射間隔の合間に接近するほうが安全ではある。

Blood-Goyle

>>> ブラッドゴイル

魔力を込めて作られた石像に、穢れた血を注ぐことで生まれた悪魔。血によって液状化した体を持ち、攻撃によって分裂する。しかしその魔力は、銃などの近代兵器には対応していない。

>>> Enemy data:

First Encount：Mission 5
Life：D～C
Power：A
Speed：A
Difficulty：C

>>> Analyze:

石より生まれし魔界の怪鳥

つねに空中を飛び回り、ときおりダンテに向かって突進してくる。突進する前にその場で数回、旋回するので、画面内に捉えていればかわすのは容易だ。銃器で攻撃すると石化し、一定時間行動不能になる。通常の状態のときに近距離武器で斬りつけると分裂して数が増えてしまうので、むやみに攻撃しないほうがよい。まず銃器で攻撃して石化させてから、コンボを入れて倒すと結果的に効率がよい。

>>> Recommended weapon:

リベリオン

ショットガン

>>> Enemy's skill:

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
体当たり	B(A)	小(中)	Lv1	1、2、3
	備考：ダンテに向かって突進する攻撃			
分裂	0	－	－	1、2、3
	備考：大きく膨らんで分裂する			

※カッコ内は、ブラッドゴイル(大)の能力

>>> Pick up skill:

体当たり

その場で数回、旋回してから、ダンテめがけて突進してくる。体当たり自体は剣での攻撃で止めることが可能だが、分裂して数が増えると鬱陶しくなる。ダンテを追尾して突進するわけではなく、あくまで直線的に突っ込んでくるだけなので、ジャンプや走っての移動でなるべく回避しよう。

Gigapede

>>> ギガピード

元は魔界で活動していたが、空間の歪みから人間界に紛れ込んだ巨大な生物。体中から電気を生み出すことができ、自分の縄張りを荒らす者には容赦なく攻撃を仕掛ける。

>>> Enemy data:

First Encount：Mission 4
Life：SS
Power：B
Speed：B
Difficulty：A

>>> Analyze:

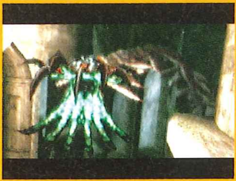
電撃を操る謎の大型生物

ボスとして登場したときは、部屋に空いた穴から穴へと移動しながら、球体状の電撃を飛ばして攻撃してくる。紫色の電撃球はダンテに向かって直線的に発射され、青の垂直電撃糸は、一定の高さを保ってダンテを追尾してくる。また、体の真下に直接放電しながら、移動することもある。リバイアサンの体内で登場した場合は、大きな顎で噛みつき攻撃をしてくる(p.100参照)。

>>> Recommended weapon:

>>> Enemy's skill:

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
電撃球	D	小	Lv2	1、2、3
	備考：紫色の電撃球を撃ち出す。近距離武器で弾き返すことができる			
垂直電撃糸	D	小	Lv2	1、2、3
	備考：垂直に放電しながらダンテを追尾する、青い電撃球を撃ち出す			
水平電撃糸	D	小	Lv2	1、2、3
	備考：放電するふたつの青い電撃球を撃ち出す			
巨大雷球・落下時	B	大	Lv5	1、2、3
	備考：巨大な雷の球体を発射する			
巨大雷球・着弾時	D	小	Lv5	1、2、3
	備考：巨大雷球が着弾したときの爆風のダメージ			
地走り稲妻	B	中	Lv5	1、2、3
	備考：巨大雷球が着弾後に発生し、地に沿って突き進む稲妻			



>>> Tactics: 胴体に登って頭を狙え！

高い場所から胴体に飛び乗って攻撃

ギガピードが出てくる穴は、部屋に入ってすぐの穴と、奥の穴の2ヵ所。基本的には入った穴から出てくるので、付近の高い場所で待ち、ギガピードが出てきたら胴体に飛び乗ろう。飛び乗ったら落ちないように頭へ向かい、頭を狙って近距離武器で攻撃しよう。このとき、胴体を回転させて振り落とそうとするが、垂直ジャンプをすれば落ちずにすむ。胴体の脇に電撃球が見えたら尻尾のほうを向き、飛んできた電撃球を弾き返せば、本体を斬りつつ弾いた電撃球でさらにダメージを与えられる。

穴から出てきたら、上に乗って頭を攻撃だ。

甲羅を剥がして遅くさせる

胴体に乗ってもすぐに落ちてしまうという場合は、無理に頭までいこうとせずに、その場で剣を振るっていてもよい。胴体から落ちてしまったら、銃器での攻撃に切り替えよう。ギガピードは、各関節の甲羅を攻撃すると剥がれていき、剥がした甲羅の分だけ穴に入るまで移動が遅くなる。ひたすら銃撃を加えれば、それなりのダメージは与えられる。とはいえ、ダメージ効率は低くなるので、電撃球が飛んできたら、なるべく弾き返そう。なお、壁に上るキックジャンプくらいは練習しておきたい。

下に落ちたら銃で攻撃。甲羅を剥がせば、移動が遅くなる。

>>> Pick up skill:

電撃球

紫色の電撃球を、ダンテに向けて発射する。直線的に進むので、横にかわせばよい。剣で弾き返すことも可能だ。

垂直電撃糸

真下に放電しつつ、ダンテを追尾する電撃球。一定の高さを移動するので、すばやく高い場所に上ってかわそう。

地走り稲妻

巨大雷球が地面に着弾した後に、地面に沿って稲妻が向かってくる。雷球の着弾を確認したらいったん攻撃を中止し、ジャンプで回避しよう。

【ギガピード戦のワンポイント】

胴体に乗っての近距離攻撃が鍵だ

ギガピードは頭が弱点なので、胴体に上って攻撃するのが一番手っ取り早く、かつ安全だ。穴から出てくる際に、真上の高い場所から下りるだけで胴体には乗れるので、慎重に頭へ進んで攻撃すればよい。その際、頭にロックオンをしておくと落ちる確率がグンと減る。電撃球を跳ね返す自信がない場合は、飛んでくるまで攻撃して、あとは下に下りて回避に専念してもよい。胴体の上に乗っていれば、電撃球だけ注意していればよいので、ムダなダメージを受けにくいのがポイントだ。

⬆ギガピードに乗らずに下で戦うと、結果的に戦闘が長引き、苦労することが多くなる

Arachne

>>> アルケニー

女の魂が魔界へと渡り、瘴気によって悪魔へと変貌した。アルケニーのなかでも、とくに長い年月を生き続けた固体は「女王」となる。

>>> Enemy data

First Encount : Mission 9
Life : A
Power : C
Speed : S
Difficulty : B

>>> Analyze

機敏なハンター

すばやいステップで移動し、多彩な攻撃を仕掛けてくる。正面から攻撃しても、スティンガーなどの吹っ飛ばし攻撃以外では怯まないので、ジャンプで飛び越えながらの兜割りなどを使って腹部を狙おう。糸に絡まれたときは、ボタン連打で振りほどける。

>>> Recommended weapon

アグニ&ルドラ

エボニー&アイボリー

>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード	備考
鎌	C	小	Lv1	1,2,3	鎌のように鋭い前足を振り上げて攻撃する
回転体当たり	C(B)	小	Lv2	1,2,3	壁から回転しながら体当たりをする。壁に張りついているときのみ
飛びかかり・頭	D	小	Lv1	1,2,3	一気に間合いを詰めながら、頭突きをする
飛びかかり・鎌	C	小	Lv1	1,2,3	飛びかかって、鋭い前足で斬りかかる
糸吐き	D	小	Lv4	1,2,3	尻から糸を飛ばして、相手の動きを封じる
糸で引き寄せたときの鎌攻撃	C	小	Lv1	1,2,3	糸吐きで動きを封じた相手を引き寄せ、前足で斬りつける
溶解液	D	小	Lv4	1,2,3	溶解液を吐きかける。壁に張りついているときのみ
小蜘蛛・爆発	C	小	Lv5	1,2,3	小蜘蛛が取りつき、一定時間で爆発する

※カッコ内は、クイーンアルケニーを表す

>>> Pick up skill

飛びかかり

ダンテに向って、高速で飛びかかってくる。他の敵の突進攻撃とは違い、こちらの攻撃で止めにくいので、ジャンプやサイドロールで回避したほうがよい。画面外から飛びかかってくることもあるが、攻撃の前に雄たけびが聞こえるので、すぐに回避行動をとれば問題ない。

Dullahan

>>> デュラハン

悪霊に取り憑かれ、中身がないまま動き出した騎士の鎧。非常に堅固な材質で作られており、正面からの攻撃は一切受けつけない。背後に取り憑いた悪霊が、デュラハンの本体である。

>>> Enemy data

First Encount：Mission 10
Life：D
Power：C
Speed：C
Difficulty：D

>>> Analyze

魔界一頑丈な幽霊騎士

上下に浮遊しながら一定の軌道上を移動するだけで、とくに変わった攻撃をするわけではない。しかし、正面に構えた盾はいかなる攻撃も効かず、ぶつかると弾き飛ばされてダメージを受ける。また、正面から飛び越えようとすると、剣を上に突き出して攻撃してくる。出現する場所が円刃通路なのでやや戦いづらいが、横から後ろへ回ってジャンプ攻撃を加えれば、容易に倒せる相手だ。

>>> Recommended weapon

ケルベロス	—

>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
盾	D	小	Lv1	1、2、3
	備考：前面に構え、いかなる攻撃も弾き返す			
剣	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：上下に浮遊しながら剣で攻撃する			

>>> Pick up skill

盾

盾の縁につけた鋭い刃を回転させながら、突き進んでくる。攻撃するというより、当たるとダメージを受けるといったほうが正しい。後ろからジャンプ攻撃をしている間に敵の前へ出てしまうことがある。その場合、続けてジャンプすると盾に当たってしまうことが多い。背後からは、下がり気味の位置から攻撃しよう。

Soul Eater

>>> ソウルイーター

殺された悪魔の怨念が集まることで、別種の悪魔へと変貌したもの。
生者の体を霊的に拘束し、その後、魂をむさぼり食ってしまう。

>>> Enemy data

First Encount：Mission 11
Life：D
Power：S
Speed：A
Difficulty：B

>>> Analyze

他者に取り憑く悪霊

霧状になって浮遊し、ダンテが背中を見せると実体化して攻撃してくる。離れた位置からの突進は、ダンテを追尾するためかわすのがやや難しく、取り憑きは攻撃力が高い。霧状になっている間はいかなる攻撃も通用しないこともあって、かなり戦いにくい相手だ。わざと背中を見せて実体化させ、そこを攻撃するしかない。銃器での攻撃が有効なので、スパイラルなどで仕留めよう。

>>> Recommended weapon

リベリオン

スパイラル

>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
取り憑き	SS	大	Lv1	1、2、3
	備考：背後から取り憑いて攻撃する。ボタン連打で振りほどける			
取り憑き(失敗)	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：敵が重なって取り憑けなかった場合、この攻撃になる			
突進	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：空中を突進して体当たりする			

>>> Pick up skill

取り憑き

ダンテに接近して取り憑き、空中に持ち上げてD.T.ゲージを吸い取ってしまう。取り憑き自体はボタン連打で振りほどくことができるが、気合を入れて振りほどかないと最後に大爆発をおこしてかなりのダメージを受けてしまう。他の敵と一緒に出現した場合は、真っ先に倒しておかないと危険だ。

The Fallen

>>> フォールン

古来より、甘言を囁き人を堕落させてきた悪魔。かつては天上界にいたともいわれている。天使のような美しい翼には攻撃が通用しないほか、人間界の物質の制約を受けない。

>>> Enemy data:

First Encount：Mission 15
Life：B
Power：A
Speed：B
Difficulty：A

>>> Analyze:

雷の剣を持つ堕天使

つねに浮遊して移動し、手にした雷の剣で斬りかかってくる。壁や地面などを完全に無視して移動できるほか、羽で身を覆っている間はダメージを与えられない。兜割りなどを当てて、羽をはがしてから攻撃しよう。銃器を使ったほうが、戦いやすい相手だ。

>>> Recommended weapon:

>>> Enemy's skill:

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
斬り上げ	B	小	Lv1	1､2､3
	備考：下から一気に斬り上げる			
突き	B	小	Lv2	1､2､3
	備考：間合いを詰めながら、剣で突く			
横振り回し	C	小	Lv1	1､2､3
	備考：体の周囲を水平になぎ払う			
振り回し・フィニッシュ	C	小	Lv1	1､2､3
	備考：振り回し攻撃の後に、前進しながら剣を突き出す			

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
斬り払い	C	小	Lv1	1､2､3
	備考：体を斜めにしながら斬りかかる			
天罰（剣部分）	D	小	Lv3	1､2､3
	備考：剣を投げつけて攻撃する			
天罰（雷爆発）	A	大	Lv5	1､2､3
	備考：投げつけた剣を爆発させて攻撃する			

>>> Pick up skill:

突き

離れた位置から、前進しながら剣を突き出して攻撃してくる。剣のリーチがあるだけでなく、移動距離もそこそこ長いので、正面にいるのは危険。ロックオンしてサイドロールで回避するのがベストだが、走って移動するのもよい。ジャンプでかわす場合は、横に跳ぼう。

>>> **ダムドポーン**

魔界で製造されたチェスゲームの駒。人間のチェスとは違い、駒自身が戦って勝敗を決めていた。ポーンは力こそ強くないものの数が多く、他の駒に変化する特性がある。

Damned Pawn

>>> Enemy data

First Encount：Mission 7
Life：C
Power：C
Speed：C
Difficulty：C

>>> Analyze

永遠にたたずむ番兵

回避行動などは一切行わないが、その代わりに、いかなる攻撃を加えても怯むことがない。ただし、攻撃方法はシンプルで、接近して剣を振るうのみだ。その際に剣が赤く光るので、攻撃してくるタイミングも分かりやすく、普段は脅威にはならない。チェス盤上で対峙したときは、5マス進むと他の駒に変化するので、放っておくと強力な駒になっていることがある。早めに破壊しておこう。

>>> Recommended weapon

ベオウルフ

スパイラル

>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
斬りつけ	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：両手に装備した剣で斬りつける			

>>> Pick up skill

斬りつけ

両手に持った剣で斬りつける。調子に乗って攻撃し続けると、攻撃を受けることがあるので注意。剣が赤く光ったら斬りつけの合図なので、垂直ジャンプなどで攻撃をかわしてから攻撃を続行すれば、楽に倒すことができる。

Damned Knight

>>> ダムドナイト

魔界で製造されたチェスゲームの駒。駒自身が戦うため、戦闘力を持っている。高い機動力を持ち、独特の軌道で飛び回りながら、相手を押し潰す攻撃を得意とする。

>>> Enemy data

First Encount：Mission 14
Life：B
Power：B
Speed：C
Difficulty：C

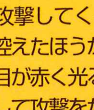
>>> Analyze

高い機動力を持つ軍馬

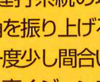
高く跳ね上がってから、押し潰そうとするほか、角を振り上げて跳ね飛ばしたりする。コンボを入れている最中でも、平気で攻撃してくるので、連打系統の攻撃は控えたほうがよい。角を振り上げる前は目が赤く光るので、一度少し間合いを離して攻撃をかわそう。高くジャンプを始めたら踏みつけの合図。連続で跳ね回ることが多いので注意が必要だ。盤上で対峙したときも普段とかわらない。

>>> Recommended weapon

ベオウルフ



ショットガン



>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
踏みつけ	B	小	Lv1	1、2、3
	備考：高く跳ね上がり、上方から踏みつけて攻撃する			
角振り上げ	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：角を振り上げて跳ね飛ばす			

>>> Pick up skill

踏みつけ

高く跳ね上がって、ダンテの頭上から踏みつけようとする。連続で跳ね回ることもしばしばなので、地上にいるのは危険。ナイトの動きに合わせてタイミングを計り、こちらもジャンプしながら攻撃を加えれば、踏みつけを受けず一方的に攻撃できるので一石二鳥だ。地上から反撃するなら、離れて銃器で攻撃しよう。

>>> **ダムドビショップ**

魔界で製造されたチェスゲームの駒。ビショップの駒は高い魔力を持っており、炎を生み出すことができる。相手の死角から、生み出した火炎弾を放って攻撃する。

Damned Bishop

>>> Enemy data

First Encount：Mission 13
Life：B
Power：C
Speed：C
Difficulty：C

>>> Analyze

炎を操る石の法皇

魔力で体の4方に炎を生み出し、その後に炎弾として発射する。ダムドポーンなどの他の駒と出現するため、思わぬところから炎弾が飛んできて、喰らってしまうこともある。コンボを入れているときに炎を生み出されると、どうしても回避するのが遅れがちなので、連打系統の技の使用は控えよう。また、ダムドビショップを中心に、一定範囲内の駒の体力を回復することもある。

>>> Recommended weapon

リベリオン

スパイラル

>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
炎弾(根元)	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：周囲に4つの炎を発生させる			
炎弾(飛行)	C	小	Lv1	1、2、3
	備考：周囲に発生させた炎を、4方向へ飛ばす			

>>> Pick up skill

炎弾

体の周囲に炎を発生させ、その後に炎弾として発射する。炎を生み出す前に杖の先端が赤く光るので、すぐに攻撃を中止して間合いを離そう。炎弾を発射する方向は四方なので、その間に入り込んでスパイラルで攻撃するか、垂直にジャンプしてエボニー＆アイボリーで攻撃するとよい。また、他の敵を盾にする手もある。

Damned Rook

>>> ダムドルーク

魔界で製造されたチェスゲームの駒。ルークの駒は自身が攻撃する以外に、体内から他の駒を生み出す能力を持つ。また、かなり頑丈にできており、キングの護衛も務める。

>>> Enemy data:

First Encount：Mission 16
Life：A
Power：B
Speed：C
Difficulty：B

>>> Analyze:

頑丈な王の守護者

体を展開して、4方へレーザーを照射する。また、城壁の象徴であるルークだけにかなり頑丈で、体力が高いのが特徴だ。レーザーの速度は速く、照射したのを見てからでは回避が間に合わないこともある。チェス盤上では、ポーン、ナイト、ビショップ、ルークの、いずれかの駒を新たに生み出す他、キングが攻撃されると、瞬時に位置を入れ替えて守る。早めに倒しておくべき相手だ。

>>> Recommended weapon:

ベオウルフ

スパイラル

>>> Enemy's skill:

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
レーザー	B	小	Lv4	1、2、3
	備考：本体を中心に4方向へレーザーを照射する			

>>> Pick up skill:

レーザー

体を4方に展開させ、中心から4方向にレーザーを照射する。照射されるレーザーの速度が速く、見てからでは回避できないこともある。体が展開を始めたら攻撃を中断し、いったんレーザーの間に移動してから、再度攻撃しよう。

Damned Queen

>>> ダムドクイーン

魔界で製造されたチェスゲームの駒。クイーンは高い機動性と攻撃力を併せ持つ、ダムドチェス中最強の駒。盤上を自在に動き回り、敵を撃破する。

>>> Enemy data:

First Encount：Mission 18
Life：S
Power：A
Speed：B
Difficulty：B

>>> Analyze:

チェスメン最強の駒

チェス盤上でのみ遭遇する相手。攻撃方法こそ、突進するだけと非常にシンプルだが、クイーンの名に恥じぬ攻撃力を持っている。突進を受けると吹き飛ばされるため、運が悪いと続けて他の駒の攻撃を受けることもある。また、画面外から突っ込んでくることも多く、油断はできない。突進する前に盤上に紫の線が現れるので、画面内にクイーンがいない場合は、それを目印に回避しよう。

>>> Recommended weapon:

ベオウルフ

エボニー＆アイボリー

>>> Enemy's skill:

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
突進	A	中	Lv6	1、2、3
	備考：本体を中心に、8方向へ突進する			

>>> Pick up skill:

突進

奇声を発して突進してくる。赤く光るので突進の兆候は分かるが、光ってから突進するまでの時間がわずかなので、すばやく反応する必要がある。画面外からも突進してくるが、マス目に紫の線が現れるので、回避は難しくはない。

Damned King

>>> ダムドキング

魔界で製造されたチェスゲームの駒。他の駒たちを統率している。魔界のチェスも、キングが倒されると負けとなるため、キングが破壊されると他の駒は崩壊してしまう。

>>> Enemy data:

First Encount：Mission 18
Life：S
Power：SS
Speed：C
Difficulty：B

>>> Analyze:

チェスメンの統率者

チェス盤上でのみ遭遇する相手。攻撃はエネルギーをためての爆発のみだが、攻撃力がかなり高い。全方位への攻撃なうえに、攻撃範囲上空にも衝撃波が広がるため、ジャンプでは回避しにくいので注意しよう。また、攻撃を受けた際、チェスのルールにあるキャスリングを行い、瞬時に付近のルークと場所を入れ替えることもある。なお、他の駒の司令塔であるので、倒すと他の駒も崩壊する。

>>> Recommended weapon:

>>> Enemy's skill:

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
エネルギー爆破	SS	大	Lv5	1、2、3
	備考：本体を中心に、大爆発を起こす			

>>> Pick up skill:

エネルギー爆破

頭部を開いてエネルギーをため、一気に爆発させる。爆発の範囲は体の周囲2マスで、上空にも逃げ場はない。攻撃を加えると頭部を開くので、すばやく移動して攻撃範囲外に出よう。その後、爆発が収まるのに合わせて接近して攻撃。

Cerberus

>>> ケルベロス

門を守る事を命じられた三つ首の番犬。氷を操る力を持つ。力なき侵入者を阻むべく牙を剥くが、己が認めた者にはその力を分け与えるという一面も持つ。三氷棍ケルベロスは、その力の顕現である。

>>> Enemy data

First Encount：Mission 3
Life：SS
Power：S
Speed：C
Difficulty：S

>>> Analyze

氷を操る門の守護者

全身に氷の鎧をまとい、3つの首がそれぞれに、氷塊を飛ばしたり地面を凍らせたり、氷柱を落とすなどの方法で攻撃してくる。また、氷の能力による攻撃だけでなく、巨体の質量を生かした突進や大きな頭での頭突き、腕を振るっての爪攻撃などもしてくる。

>>> Recommended weapon

>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード	備考
噛みつき	C	小	Lv1	—	巨大な顎で噛みついて攻撃する
首回転噛み付き	D	小	Lv1	—	首を回転させながら噛みつきで攻撃する
爪攻撃	C	小	Lv1	—	前足を振り回して、爪で攻撃する
踏みつけ	B	中	Lv1	—	左右の前足で、踏みつけて攻撃
氷柱	D	小	Lv1	—	踏みつけた前足の下から、氷の柱が現れる
氷霧（赤目の首）	D	小	Lv1	—	地面へ冷気を吐き出し、触れた相手を凍らせる
落氷（緑目の首）	D	小	Lv1	—	雄たけびを上げて、氷の塊を落下させる
氷塊（青目の首）	S	中	Lv2	—	巨大な氷の塊を飛ばして攻撃する
突進	A	中	Lv2	—	一瞬低く構えた後、すばやく体当たりを仕掛ける
頭突き	C	小	Lv1	—	大きな頭を突き出して、跳ね飛ばす
鎖切り（モードチェンジ）	A	中	Lv3	—	鎖を引きちぎって立ち上がり、全身に氷を装着する
氷塊（分裂後）	C	小	Lv1	—	氷塊の破片
氷霧Lv2の床当たり	C	小	Lv1	—	体が赤くなった後の霧の床のダメージ

>>> Tactics：氷を剥がして頭を叩け！

足を攻撃してダウンさせ、頭を狙う

ケルベロスは頭と前足がすべて氷に覆われており、この状態のときに近距離攻撃を加えても、怯むことがない。まずは、銃で氷を剥がすことが先決だ。この状態でのケルベロスは、比較的攻撃がおとなしいので、攻撃のパターンをつかんでしまおう。また、ケルベロスは各頭と体の体力が個別に設定されているほか、頭と前足で受けるダメージが違う。前足を攻撃してもダメージ自体は低いが、攻撃し続けるとダウンして、３つの頭すべてに攻撃を当てやすくなる。まずはこれを狙っていきたい。

銃で氷を剥がしたら足を狙ってダウンさせ、頭を集中攻撃。

爪攻撃に注意しながらダウンを狙う

ケルベロスの体が赤くなると、立ち上がって大きく前足を振るう、爪攻撃を使ってくるようになる。このため、直接頭を攻撃しにいくのは、かなり危険になってしまう。少々攻撃を当てにくくはなるが、引き続き前足を攻撃してダウンを狙いたい。

突進に注意しつつ、銃器で攻撃

ケルベロスの体力が残りわずかになると、頻繁に突進を使ってくるようになる。体の正面にいるのは危険なので、つねに斜め方向からの攻撃を心がけたい。この状態になるとダウンしづらくなるので、無理に近づかずに銃器で頭を狙うとよい。

【ケルベロス戦のワンポイント】
苦手な攻撃をする頭を先に破壊しよう

ケルベロスは、頭部と前足のそれぞれに個別の判定を持っている。そのため、ダウンさせたときに複数部位を同時に攻撃することで、大ダメージを与えることが可能だ。とくに体が赤くなってからは、特定の頭部を集中攻撃することで、その頭を破壊することができるようになる。頭を破壊すれば、その頭部の攻撃を封じることができるので、苦手な攻撃をしてくる頭を集中攻撃して先に潰してしまおう。

>>> Pick up skill：

氷塊

冷気で氷の塊を生み出し、それを飛ばして攻撃する。武器で破壊することもできるが、サイドロールでかわそう。

踏みつけ

前足で踏みつける。足下付近に発生する氷柱に当たってもダメージを受けるので、大きくジャンプして避けよう。

突進

ものすごい速度で突進し、跳ね飛ばす。突進の前に態勢を低くして構えるので、体の正面からすばやく退避しよう。

Agni & Rudra

>>> アグニ&ルドラ

扉を守ることを命じられた双子の悪魔。アグニは炎、ルドラは風を操る力を持つ。本体は剣のほうで、体は一時的な借りものに過ぎない。自分たちを操る強い肉体を求めている。

>>> Enemy data

First Encount：Mission 5
Life：SSS
Power：A
Speed：B
Difficulty：SS

>>> Analyze

二身一体の強敵

能力的にほぼ同等の2体が、同時に襲ってくる。こちらの攻撃をガードするほか、弾いて反撃したりする。また、離れた位置からのダッシュ斬りやジェットストリームなども使用するほか、炎や風を刀身にまとわせて攻撃力を高めたりと、かなり芸達者な強敵だ。

>>> Recommended weapon

ケルベロス

エボニー＆アイボリー

>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード	備考
斬り下ろし／斬り上げ	C	小	Lv2	1	基本的な攻撃・アグニは斬り下ろし、ルドラは斬り上げ
斬り下ろし(炎)／斬り上げ(風)	B	中	Lv3	1、2	斬り下ろしと斬り上げに、それぞれの属性が付加したもの
ジェットストリーム	C	小	Lv2	1	剣を突き出しながら突進する
ジェットストリーム(風、炎つき)	B	小	Lv3	1、2	ジェットストリームに、それぞれの属性が付加したもの
対空攻撃	C	小	Lv2	2	頭上で2刀を回転させながら飛び上がる
回転ジャンプ攻撃	D	小	Lv2	1	回転ジャンプをしながら斬りつける
回転ジャンプ攻撃着地時攻撃	C	小	Lv2	2	回転ジャンプ攻撃の後、着地しながら衝撃波を放つ
ダッシュ斬り	B	小	Lv2	1、2	ダッシュしながら斬りつける
もどってくる剣	D	小	Lv1	1	剣を落とした後、再び体に戻る際に攻撃する
クロウラー※	C	小	Lv3	1、2	地面に剣を突き刺して、火柱を起こす
ツイスター※	A	中	Lv3	1、2	地面に剣を突き刺して、竜巻を起こす
2刀流テンペスト(炎)※	B	中	Lv5	2	炎の竜巻を起こした後、周囲に炎の渦を走らせる
2刀流テンペスト(風)※	D(一発あたり)	小	Lv5	2	炎の竜巻を発生させた後、無数の矢を飛ばす

※どちらか1体を倒した後

>>> Tactics: 2体を均等に攻撃しろ！

2体交互に攻撃を加える

攻撃を加えてもほとんど怯まない敵を、2体同時に相手しなければならない。だからといって先に1体を倒してしまうと、後で苦労することになるので、ここは我慢して均等に体力を削っていこう。敵同士の攻撃もきちんと当たるので敵の間に入ることは避け、2体が一直線に並ぶような位置で戦うことを心がけよう。基本的に、こちらが攻撃を加えているほうはガードに徹し、もう片方が斬り込んでくるが、2体の間にさえ入らなければさほど苦戦することはない。相手に攻撃を数回当てると弾き状態になるので、この後の反撃を避けて攻撃するのが基本だ。攻撃を数度弾くと剣を落とし、一定時間行動不能になるので、コンボを叩き込み一気に体力を削っておこう。ただし、極端な体力差で、片方だけ倒してしまうのは禁物だ。

片方のライフをある程度減らしたら狙いを変更。剣を落としたときは攻撃のし過ぎに注意。

無理はせず、銃器をメインに攻撃

アグニかルドラどちらか一方を倒すと、もう片方の体が剣を拾って2刀流になる。このとき、攻撃パターンが変化するだけでなく、かなり強力な攻撃を繰り出すので、体力を均等に減らしていき、残りが少ない場合はもちろん、そうでない場合も接近戦は避けたほうがよい。間合いを離して銃器で攻撃しよう。

ダメージが高く、攻撃範囲も広い技を使ってくるため非常に危険。できるだけ間合いを離して戦いたい。

【アグニ&ルドラ戦のワンポイント】
2体の間に入らない位置取りが重要

2体が別々に動き回るため、攻撃パターンをつくりにくい。敵の間に入らないことと、2体均等に体力を削っていくという基本戦法を守ることが重要だ。それだけでは勝てないという場合は、ケルベロスで戦うのがオススメ。攻撃の回転が速く後ろもカバーしているので、敵に挟まれた場合でも比較的安全に戦える。また、アグニに対しては氷の属性が有効なので、ダメージの点でも効率がよいのだ。

>>> Pick up skill:

回転ジャンプ着地時攻撃

回転ジャンプをしたあと、2体連続で着地に衝撃波をともなう斬撃を繰り出す。引きつけて、サイドロールだ。

斬り下ろし（斬り上げ）

剣を旋回させてから斬りつける。弾き状態の後などで使う攻撃だ。走ってもよいが、サイドロールのほうが安全だ。

2刀流テムペスト

2刀流になってから使用する技。アグニとルドラで多少違いはあるが、攻撃範囲が広く、攻撃力も高い点は同じだ。

Vergil

>>> バージル

ダンテの双子の兄である半人半魔の剣士。父スパーダの形見である刀を操り、美学のために一切銃器を使用しない。繰り出される剣技は、相手が斬られたことにさえ気づかない。

>>> Enemy data

First Encount：Mission 7
Life：SS
Power：B
Speed：B
Difficulty：S

>>> Analyze

居合いで戦うダンテの兄

居合いの使い手で、父親の形見の刀を振るう。近距離で2つ、中距離で1つ、計3種類のコンボを使ってくるほか、離れた位置から高速で踏み込んで斬りつける疾走居合や、遠距離から斬りつける空間斬りなど、多彩な技を使うのが特徴だ。普段の移動はゆっくりしているが、瞬間移動のエアトリックを使って、変幻自在な動きを見せる。また、刀で銃弾を弾くので遠距離攻撃が効きにくい。

>>> Recommended weapon

リベリオン

エボニー＆アイボリー

>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
鞘当て	D	小	Lv1	1、2
	備考：近距離コンボの初段。鞘で突く			
鞘切り返し	D	小	Lv1	1、2
	備考：近距離コンボの2段目。鞘で叩く			
居合斬り	C	中	Lv5	1、2
	備考：近距離コンボ1の3段目。複数回の斬撃を放つ			
抜刀斬り上げ	C	小	Lv5	1、2
	備考：近距離コンボ2の3段目。中距離コンボの初段でもある			
斬り下ろし	C	中	Lv5	1
	備考：近距離コンボ2の4段目。中距離コンボの2段目			
疾走居合	B	中	Lv5	2
	備考：走りこみながら、複数回の斬撃を放つ			
エアトリック(後方)→空間斬り	B	小	Lv5	1、2
	備考：瞬間移動で間合いを放し、空間斬りを放つ			
エアトリック(接近)	―	―	―	2
	備考：瞬間移動。ダンテの背後に出現する			
エアトリック(後方)	―	―	―	2
	備考：瞬間移動。一瞬で間合いを離す			
回転剣	―	―	―	1、2
	備考：刀を高速回転させて、遠距離攻撃を無効化する			

>>> Tactics: コンボをかわして反撃せよ!

攻撃を誘って、終わりに反撃

バージルに攻撃すると、近距離攻撃は弾かれ、遠距離攻撃は回転剣で無効化される。この後、それぞれ攻撃してくるので、落ち着いてサイドロールでかわし、すばやく近づいて反撃しよう。コンボの終わりに攻撃した場合は、一定時間、攻撃を入れ続けることができる。時間切れになるとバージルが大きくよろけ、またこちらの攻撃を弾くようになる。これを利用し、攻撃をかわして反撃というパターンで攻めるとよい。攻撃を弾かせる以外では、何もせずに近づいてコンボを誘う手もある。弾かれモーションの硬直がない分、移動でかわすのは楽だが、攻撃の間合いをつかんでいないと、コンボを喰らってしまうこともあるので注意しよう。なお、他の攻撃のスキに攻撃を加えることは可能だが、必ず途中で弾かれてしまう。

攻撃が弾かれたらすぐにサイドロールで回避。バージルが攻撃し終わるのを待って反撃。

ロックオンを使って、位置を把握

残りの体力が1／3程度になると、エアトリックで間合いを離して、空間斬りで攻撃してくるようになる。姿を見失っている間に攻撃されることもあるので、ロックオンを使って位置を把握しよう。

ロックオンするとバージルのほうを向くので、ダッシュやスティンガーで接近して攻撃だ。

【バージル戦のワンポイント】
弾かせて反撃のパターンをマスターする

攻撃を決められるのは、バージルがコンボを最後まで空振りしたときと、空間斬りの最中のみ。よって、必然的にコンボを誘うことになるが、弾き後の回避をマスターして反撃したほうが、攻撃されるタイミングが明確な分、より安全だ。必ずマスターしておこう。

>>> Pick up skill:

抜刀斬り上げ

中距離で出してくるコンボの始動技。踏み込んで斬りつけてくるので、後ろではなく横へ移動してかわそう。

疾走居合

高速で移動しながら斬りつける技。攻撃範囲が広いので、ジャンプで回避しよう。

空間斬り

空間を歪ませて攻撃する。エアトリックで下がってから使用するので、距離をつめて反撃しよう。

エアトリック（接近）

基本的に、銃撃を加えると使用してくる攻撃。回転剣の後に使ってくることが多いが、銃撃中にいきなり使ってくることもある。背後に出現後に攻撃してくるので、ロックオンマークが現れたらサイドロールの準備をしよう。

Heart of Leviathan

>>> リバイアサンの心臓

巨魔リバイアサンの心臓部。心臓それ自体が一個の生命体として活動可能であり、外敵から身を守っている。また、体内に住んでいるヘル=エンヴィを、護衛として召喚する。

>>> Enemy data

First Encount：Mission 8
Life：SS
Power：A
Speed：D
Difficulty：B

>>> Analyze

2つの肺が守りの要

心臓本体は、普段は堅い殻に覆われており、攻撃を受けつけない。2つある肺のうち、どちらかを機能停止させると殻が開き、攻撃可能になる。左の肺は部屋内のオーブを吸い取り、一定量たまると心臓からレーザーが照射される。右の肺はダンテのD.T.ゲージを吸い取り、一定量たまると、ダンテを追尾する弾を発射する。また、ヘル=エンヴィを無限に呼び出し続け、本体を守ろうとする。

>>> Recommended weapon

ケルベロス

ショットガン

>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
赤の解放	A	中	Lv5	1、2
	備考：赤いレーザーを照射してなぎ払う			
白の解放	C	小	Lv1	1、2
	備考：ダンテを追尾する白い泡状の弾丸を複数発射する			

>>> Tactics: 左の肺を潰して、心臓を叩け！

左肺を潰してコアを攻撃

コアを攻撃するには、どちらかの肺を攻撃して殻を開かせる必要がある。では、どちらの肺を叩くかだが、コアを攻撃している間も、残った肺は活動をしている。リバイアサンの心臓でもっとも強力な攻撃は、コアから室内に照射されるレーザー。その元となるのは、左の肺が吸収したレッドオーブだ。レッドオーブを出させなければよいが、ヘル=エンヴィを完全に無視するのはまず不可能で、ある程度は倒さざるをえない。まれにグリーンオーブも出現して、心臓の体力が回復してしまったりもするので、レーザーの照射を遅らせる意味も含めて左の肺を潰すのがよいだろう。右の肺はダンテのD.T.ゲージを吸い取り、たまに白い弾を発射する。ダンテを追尾してくるので、誘導して室内にいるヘル=エンヴィにぶつけて消すとよい。

まずは左の肺の体力を0にする。すると、中央のコアが露出するので、攻撃を加えよう。

レーザーの照射回数をしっかり見切る

体力が低くなると、攻撃が激しくなってくる。とはいえ、攻撃パターン自体は変化しないので、それほど気にすることはない。ただし、レーザーの照射回数が増えるので、その点には注意しよう。

体力が低下するとレーザーが2 本に。室内の中央でジャンプし、2 本まとめてかわす。

>>> Pick up skill:

赤の解放

赤いレーザーで室内をなぎ払う。部屋の中心で待機し、レーザーが動き始めたのを見て大きくジャンプすればよい。

白の解放

ダンテを追尾する弾を数発発射する。ゆっくり追尾してくるので、ヘル=エンヴィを間に挟み同士討ちさせよう。

【リバイアサンの心臓戦のワンポイント】

ロックオンせずにヘル=エンヴィを対処する

ヘル=エンヴィは、ダンテが肺や心臓を攻撃している間も攻撃してくる。これを走ってかわしつつ攻撃を続行するには、ロックオンをしないほうが楽だ。白の開放での誘導弾を、ヘル=エンヴィで消す意味でも、無視しながら肺や心臓を攻撃できるようにしておきたい。

←連打系統の技は使わないほうが効率がよい

Nevan

>>> ネヴァン

スパーダに封じられた悪魔の1人。人々を惑わせ、淫蕩な道へと堕落させてきた。強力な魔術を使って、電撃とコウモリを意のままに操る深淵の魔女。

>>> Enemy data

Encount：Mission 9
Life：SS
Power：A
Speed：A
Difficulty：S

>>> Analyze

コウモリと電撃を操る魔女

ネヴァンはコウモリを身にまとっており、まずはこれを剥がさないとダメージを与えることができない。メインとなる攻撃はコウモリを飛ばすか、影刃による攻撃。体力が減少してくると雷を操り始め、ダメージの高い攻撃を繰り出してくる。なかでも、体力が残りがわずかになると使用する死の抱擁は、ダメージが大きいだけでなく、自らの体力を回復する厄介な攻撃だ。

>>> Recommended weapon

ケルベロス

スパイラル

>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード	備考
影刃・横回転	C	小	Lv1	1、2	刃のような影をまとい、横に回転して攻撃する
影刃・縦回転	C	小	Lv1	1、2	ダンテを追うように地面から刃状の影が飛び出す
コウモリ飛ばし・単体	D	小	Lv1	1、2、3	体にまとっているコウモリをまばらに飛ばして攻撃
コウモリ飛ばし・群体	B	中	Lv5	1、2、3	コウモリを群れにして飛ばして攻撃する
広域雷	A	中	Lv3	2	電撃を溜めて、地面全体へ一気に放出する
落雷	A	中	Lv1	1、2	ダンテに対し、稲妻を直撃させる
雷撃カーテン	C	小	Lv1	2	縦、または横に電撃を放出するコウモリを飛ばす
影珠	C	小	Lv5	1、2	気絶から立ち直る際に形成する影の球体
死の抱擁	SSS	0	Lv5	3	抱きついて生命力を吸収。ボタン連打で振りほどける

>>> Tactics: コウモリを倒して本体を叩け

反撃に注意しつつ、コウモリを剥がす

コウモリは、近距離攻撃を加えたほうが早く剥がせる。影刃に気をつけながら攻撃しよう。コウモリが剥がれると気絶するので、コンボで攻撃。ただし、影珠を喰らわないよう攻撃のしすぎに注意する。

接近戦や銃撃でネヴァンの周囲のコウモリを剥がし、気絶したらコンボを叩き込む。

雷撃をかわしながら、銃器で攻撃

体力が減ってくると、電撃での攻撃を使用する。これらの攻撃を使用するときはステージの上に移動するので、接近戦は危険。なので銃器で攻撃しよう。それ以外のときは当然、接近戦で勝負だ。

ネヴァンが電撃で攻撃している間は、接近しないほうがよい。銃器をメインに戦おう。

死の抱擁をかわしつつ銃器で攻撃

ネヴァンの体力が残りわずかになってくると、死の抱擁をメインに使うようになる。接近戦を挑むと逆に捕まってしまうので、距離をとって銃器で攻撃しよう。パターンが変化して、コウモリを剥がす意味がなくなるので、無理に接近戦をする必要はない。むしろ事故を防ぐために、銃器のみで戦おう。

死の抱擁を喰らわないためには、接近戦を避けるのが重要。銃器でとどめを刺すためにも強化が必要だ。

>>> Pick up skill:

影刃・横回転

実体化した刃状の影をまとい、横に回転して斬りつける。攻撃範囲が広く、接近戦をしているとかわしにくい。

落雷

ダンテの位置に雷を落とす。上空にも攻撃判定があり、ジャンプではかわしにくい。床が光ったらサイドロールだ。

広域雷

雷のエネルギーを凝縮、地面に開放する。ネヴァン本体に雷の球体が現れるので、ジャンプして銃撃するとよい。

【ネヴァン戦のワンポイント】

ムリに近寄らず銃器でコウモリを倒す

接近戦を挑むと、慣れないうちは影刃の攻撃を受けやすい。攻撃のモーションを把握するまでは、スパイラルを強化してメインに戦うとよいだろう。ただし、コウモリの数が減ったらやや近づいて攻撃しないと、ダウンさせても攻撃が間に合わずチャンスを逃してしまうこともある。時間はかかるが、スタイルをガンスリンガーにして、ひたすら乱射するというのも手だ。

Beowulf

>>> ベオウルフ

かつてスパーダにより、塔の中へ封じ込められた強大な悪魔。封じられた空間の中で二千年もの間、復讐のときを待ち続けていた。光の力と強靭な肉体を駆使した攻撃は、恐ろしいほどの破壊力を持つ。

>>> Enemy data:

Encount：Mission 11
Life：SSS
Power：A
Speed：A
Difficulty：SS

>>> Analyze:

格闘戦に秀でた悪魔

大柄な体格に似合わず、俊敏な動きで攻撃してくる。獣のごとく飛び掛ってきたり、突進して爪で攻撃したりするほか、羽から誘導弾を放ったり、分銅を落として飛ばしたりと、多彩な攻撃をしてくる。頭が弱点で、攻撃すると怯むことがある。

>>> Recommended weapon:

リベリオン

エボニー＆アイボリー

>>> Enemy's skill:

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード	備考
踏みつけ攻撃	C	小	Lv1	1	足下の相手を踏みつける
分銅落とし踏みつけ3連攻撃	C	小	Lv1	3	足を3回踏み鳴らしたときの相手の場所に分銅を落とす
振り向きパンチ攻撃	C	小	Lv1	1	背後にいる相手に振り向きながらパンチする
ジャンプ体当たり	A	小	Lv5	2	四つん這いの状態から高くジャンプして、体当たりする
ダッシュ体当たり	A	小	Lv5	2、3	四つん這いで疾走しながら体当たりをする
羽攻撃（1発あたり）	D	小	Lv1	3	羽を広げて、ダンテを追尾する光の弾を発射する
モードチェンジ時の光攻撃	A	小	Lv4	3	光を放出し、本体から一定範囲内の相手を攻撃する
ヴォルケイノ	B	小	Lv4	1、3	拳で地面を叩き、光の衝撃波を発生させる
分銅（落下時）	C	小	Lv3	1、3	落ちてくる分銅に当たると、ダメージを受ける
分銅とばし攻撃	A	小	Lv3	3	落とした分銅を飛ばして攻撃する
コンボ1（ひっかき）	C	小	Lv1	1、3	腕をフルスイングし、鋭い爪で攻撃する
コンボ2（すくい上げ）	C	小	Lv1	1、3	下からすくい上げるように腕を振るって攻撃する
コンボ3（叩きつけ）	B	小	Lv3	1、3	力いっぱい拳を叩きつける
頭やられ時のひっかき	C	小	Lv1	1、3	頭をやられたときに、腕を振り回して反撃する

>>> Tactics 回避を重視しながら銃で反撃

コンボを避けつつ頭を攻撃

腕を振り回しての3連コンボは、3発目の終わりにスキがある。ここで、ジャンプ斬りなどで頭を狙って攻撃すると怯ませることが可能だ。正面から攻撃すると反撃されるので、後ろから攻撃しよう。

3連コンボはサイドロールでかわすのが基本。3発目の終わりのスキに、頭を狙って攻撃しよう。

突進をかわしつつ銃器で攻撃

体力が減ってくると、四つん這いで獣のように襲い掛かってくる。ベオウルフは体が大きいため、走っての移動では攻撃をかわしにくい。ダッシュ体当たりはジャンプ、ジャンプ体当たりはサイドロールで回避しよう。ダッシュ体当たりは、ハイタイム系の技を当てると止めることもできるが、回避したほうが安全だ。

一瞬低く構えたら、ジャンプ体当たりがくるのでサイドロールする。それ以外は、ジャンプをすればよい。

分銅攻撃に注意しつつ反撃する

さらに体力が減ると、ダンテを追尾する羽を放ってくる。ベオウルフの背中側に向かって、走るとかわしやすい。頭上から落ちてくる分銅は、吹っ飛ばしてぶつけるとダメージを与えられる。

分銅はダンテが立っていた位置に降ってくる。ひとまずロックオンを外して移動しよう。

【ベオウルフ戦のワンポイント】
ガンスリンガーで銃器をメインに戦う

ベオウルフの攻撃の大半は、近接攻撃が主体。どうしても相手をするのが苦手だという場合は、スタイルをガンスリンガーにして、ひたすら遠距離から銃を撃ちまくるかトリックスターにして、攻撃をすべてダッシュでかわすようにするとかなり楽に戦える。

>>> Pick up skill

コンボ

両腕で3連続の攻撃を繰り出す。タイミングを計ってサイドロールでかわそう。

ジャンプ体当たり

獣のように飛びかかって、巨体で押し潰そうとする。サイドロールやダッシュで回避。

分銅飛ばし攻撃

分銅を飛ばして攻撃する。破壊も可能だが、サイドロールでかわしたほうが安全だ。

羽攻撃

ダンテを追尾する羽を飛ばす。発射前にすばやくベオウルフの背中側へ回り込もう。

Vergil

>>> バージル〈ベオウルフ装備〉

バージルがベオウルフの持つ光の力を吸収し、己のものとした姿。それまでの華麗な剣技に加え、強力な格闘術をも操るようになった。ダンテに対してやや本気になったようで、魔人に変身する。

>>> Enemy data:

First Encount：Mission 13
Life：SSS
Power：B
Speed：B
Difficulty：SS

>>> Analyze:

強力な格闘攻撃

前回登場したときと異なり、ベオウルフを倒して手に入れた、格闘攻撃を主体に使ってくる。刀でのコンボよりも攻撃力が若干高いほか、見た目以上に技の速度が速くかわしにくい。また、体力が減少してくると、一定時間おきに魔人化するようになる。

>>> Recommended weapon:

リベリオン

エボニー＆アイボリー

>>> Enemy's skill:

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード	備考
ナックルアロー	C	小	Lv3	1､2､3	格闘コンボの初段
ボディブロー	D	小	Lv3	1､2､3	格闘コンボの2段目
旋風脚(1段目)	C	小	Lv3	1､2､3	格闘コンボ1の3段目。2段回し蹴り1発目
旋風脚(2段目)	C	中	Lv3	1､2､3	格闘コンボ1の3段目。2段回し蹴り2発目
飛翔脚(1段目)	C	中	Lv3	1､2､3	格闘コンボ2の3段目。上昇2段蹴り1発目
飛翔脚(2段目)	D	小	Lv3	1､2､3	格闘コンボ2の3段目。上昇2段蹴り2発目
急降下蹴り	B	小	Lv3	1､2､3	格闘コンボ2の4段目。急降下する飛び蹴り
エアトリック(上昇)→急降下蹴り	B	小	Lv3	1､2､3	瞬間移動で上空へ移動し、急降下蹴りを放つ
鞘当て	D	小	Lv1	3	近距離コンボの初段
鞘切り返し	D	小	Lv1	3	近距離コンボの2段目
居合斬り	C	中	Lv5	3	近距離コンボ1の3段目。すばやく1回斬りつける
抜刀斬り上げ	C	小	Lv5	3	近距離コンボ2の3段目。中距離ではコンボの初段になる
斬り下ろし	C	中	Lv5	3	近距離コンボ2の4段目
疾走居合	B	小	Lv5	3	すばやく踏み込みながら居合い斬りを放つ
エアトリック(後方)→空間斬り	B	小	Lv5	3	間合いをとって空間斬りを放つ
エアトリック(接近)	ー	ー	ー	1､3	瞬間移動。ダンテの背後に出現する
エアトリック(後方)	ー	ー	ー	3	瞬間移動。ダンテと間合いを離す
回転剣	ー	ー	ー	1､3	刀を高速回転させ遠距離攻撃を無効化する
空間斬り3連	B	小	Lv5	3	空間斬りを3連続で放つ

>>> Tactics コンボをかわしての反撃が基本

コンボを誘って終わりに反撃

前回と同様、攻撃を弾かせてコンボを誘い、終わりに反撃する。ただし、コンボが格闘攻撃になっているので、早めにパターンをつかんでおこう。弾かれた後は、サイドロールでかわすのがベストだ。

攻撃が飛翔脚だった場合は続けて急降下蹴りがくるので、それをかわしてから反撃する

間合いを離しながら銃器で攻撃

体力が減少すると、魔人化するようになる。この間、防御力が2倍になって攻撃してものけぞらなくなり、体力が徐々に回復するほか、移動や攻撃速度も上昇する。反面、回転剣を使わなくなるので、銃器での攻撃が有効。ただし、近距離攻撃を当てれば魔人化している時間を縮められるので、チャレンジするのもよい。

魔人化している間は回避に専念するのもよいが、徐々に体力が回復するので銃撃くらいはしておきたい。

コンボの種類を見切れ！

体力の残りが1／3程度になると、刀でのコンボも使ってくる。とりあえずコンボの初段をサイドロールでかわし、どのコンボなのかを確認してから、慌てずにコンボの終わりに接近して反撃。

とりあえず攻撃を回避したらコンボの種類を見極め、攻撃が終わってからキッチリ反撃。

【バージル戦ワンポイント】
トリックスター＆リベリオンで決まり！

攻撃はサイドロールでかわしたいが、入力が苦手な人もいるだろう。そこで、サイドロールの替わりにダッシュを利用する。間合いがやや離れ気味になるが、すかさずスティンガーで突撃すれば、チャンスを逃すことはない。後は、好きなコンボを叩き込めばよい。

>>> Pick up skill

ナックルアロー

踏み込みながら放つ正拳突き。意外にリーチがあり、見切りにくい。ロックオンしておき、サイドロールでかわせるようにしよう。

急降下蹴り

回転剣の後などに、エアトリックで空中に出現してから使ってくる。バックジャンプでかわし、着地時を攻撃。

鞘当て

近距離コンボの初段。リーチは短いが、技の出が速いので注意が必要。バックジャンプやサイドロールでかわそう。

Geryon

>>> ゲリュオン

数多の英雄を乗せて戦場を駆け抜けてきた名馬が、魔界の瘴気を吸い込んで悪魔へと変貌をとげたもの。長い年月を生きた中で時の流れを操る術を身につけ、無数の武具を積み込んだ車を引いて戦う。

>>> Enemy data

First Encount：Mission 12
Life：SS
Power：S
Speed：S
Difficulty：B

>>> Analyze

火炎と時間を操る戦馬

橋の上では、持ち味を生かした突進で攻撃。地下闘技場へ落ちたあとは、馬車からの爆矢や、瘴気を含んだ火炎での攻撃も加わる。また、体力が減ってからは、触れると行動が著しく遅くなる時間球を撒き散らすようになる。地形の制限を受けず、壁を抜けて突進してくるのも特徴だ。走り回っている間に斬りかかると、馬車に跳ね飛ばされてダメージを受けてしまう。攻撃のタイミングを見極めよう。

>>> Recommended weapon

ケルベロス

エボニー＆アイボリー

>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード	備考
突進	B	中	Lv3	1	疾走して、体当たりをする
旋回	S	大	Lv5	2	外周から中央へ移動の際とダウンからの復帰に使用
旋回炎	B	小	Lv4	2	旋回の際に、引きずった馬車の軌道にそって炎を発する
爆矢	C	小	Lv1	2、3	馬車から爆発する矢を放つ
踏み付け炎（拡散型）	B	小	Lv3	3	ゲリュオンを中心に、外側へ広がる炎を発する
踏み付け炎（集中型）	A	中	Lv4	3	周囲から、ダンテの元へ向って収束する炎を発する
時間球1	0	0	ー	2、3	触れるとダンテの行動が遅くなる
時間球2	0	0	ー	2	触れるとダンテの行動が遅くなり、槍が発生する
槍	C	小	Lv1	2	時間球2に触れると、周囲に槍が出現して飛んでくる

>>> Tactics: 死角をついて攻撃せよ！

突進をジャンプで避けつつ応戦

橋の上では、突進を繰り返すのみ。突進は、頭に兜割りを当てれば止めることができるが、ジャンプでかわしたほうが安全。無理をせず、銃器で攻撃をしよう。中央で停止したときは近距離攻撃の好機。すばやく接近してダメージを与えよう。

馬車に飛び乗って攻撃せよ

闘技場へ下りると爆矢で攻撃してくる。銃撃してもよいが、馬車に飛び乗るのがオススメ。馬車が進路を変えたら旋回炎が出るので飛び下りる。移動はしないので、馬車への攻撃を続行しよう。

外周を回っている間は、馬車に乗って攻撃。中央へ向かい始めたら、飛び下りよう。

時間球体を避けつつ攻撃

体力が減ると時間球を使ってくる。触れないように走ってかわそう。ワープからの突進への対処は、橋の上と同じ。自信があるなら頭を斬りつけてダウンを狙ってもよいが、無理はしないように。

時間球を走って避けつつ、馬車に飛び乗ろう。馬車の上に乗ってしまえばもう安全だ。

【ゲリュオン戦ワンポイント】
ジャンプで避けるときは、高く跳ぶのが基本

ゲリュオンと戦うときは、ジャンプでの回避が必須となる。よって、エアハイクが使える装備で戦うと非常に楽になる。周回しているときは、馬車に飛び乗るのがベストだが、できない場合は地下闘技場の中心から銃器で攻撃するのが安全。停止しているときは、馬ではなく馬車を横から攻撃すると、炎を避ける必要すらなくなる。ただし、馬車の上に乗ると旋回炎を使うので地上で攻撃するとよい。

>>> Pick up skill:

突進

ゲリュオンにぶつかると、跳ね飛ばされてダメージを受ける。兜割りで止められるが、ジャンプでかわすのが無難。

踏みつけ炎（拡散型）

停止して使ってくる。踏み鳴らした足下から周囲へ炎が広がる。エアハイクやダッシュでかわそう。

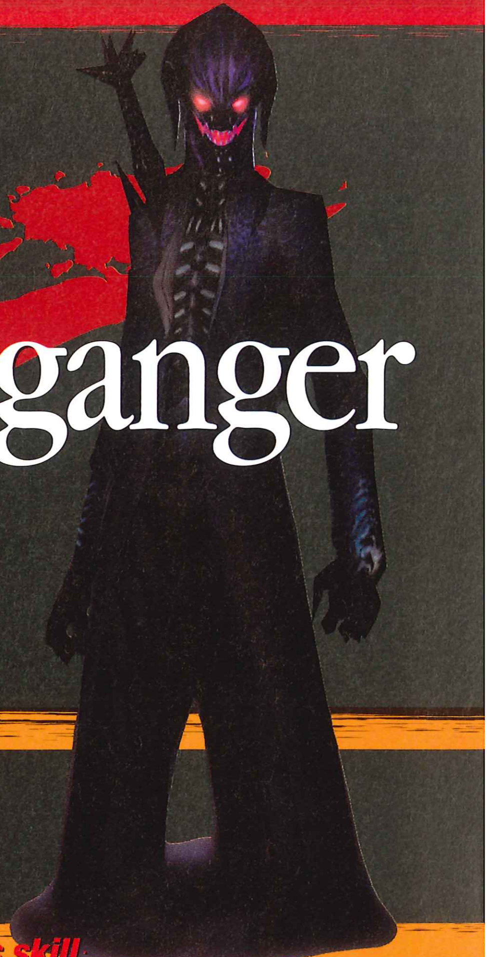
踏みつけ炎（集中型）

停止した状態で使ってくる。ダンテの周囲から、囲むように炎が迫る。ジャンプでかわすのがベストだ。

時間球

触れると行動が遅くなる球体を、複数発生させる。触れると周囲から槍が飛んで来るものもあるが、すぐにジャンプをすることで回避が可能。いずれもダンテを緩やかに追尾してくが、移動速度が遅いので走り続ければ問題ない。

Doppelganger



>>> ドッペルゲンガー

見た者は死を迎えるとも言われる、己と同じ姿をした悪魔。その正体は特殊な光によって生み出される影であり、そのためこの悪魔自身も影と同じ性質を持っている。

>>> Enemy data:

First Encount：Mission 17
Life：SS
Power：B
Speed：A
Difficulty：B

>>> Analyze:

ダンテの技を使う影

ダンテが、リベリオンを装備しているときの技を中心に使って攻撃してくる。こちらが光の中にいると、遠くからゾディアック・オンブラで攻撃することもある。影の中にいるときは無敵なので、攻撃してもダメージを与えることはおろか、のけぞることすらない。

>>> Recommended weapon:

>>> Enemy's skill:

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード	備考
袈裟斬り(コンボ1)	C	小	Lv2	1	袈裟斬りで攻撃する。ダンテが影の中にいるときのみ
袈裟斬り(コンボコンボ2&3)	C	小	Lv1	1	コンボ2の初段。ダンテが影の中にいるときのみ
斬り上げ(コンボコンボ2&3)	D	小	Lv2	1	コンボ2、コンボ3の2段目。ダンテが影の中にいるときのみ
回転斬り下ろし(コンボ3)	C	小	Lv2	1	コンボ3の3段目。ダンテが影の中にいるときのみ
振り向き蹴り	C	小	Lv1	1	振り向きながら蹴りを放つ。ダンテが影の中にいるときのみ
アッパー	C	小	Lv3	1	踏み込んでアッパーを放つ。ダンテが影の中にいるときのみ
スティンガー	B	小	Lv2	1	スティンガーで突進する。ダンテが影の中にいるときのみ
ゾディアック・オンブラ	C	小	Lv1	2	光源に向けて闇の塊を放出する。ダンテが光の中にいるときのみ
ゾディアック跳ね返し後	B	小	Lv1	2	ダンテが跳ね返した闇の塊を、さらに跳ね返したもの
ヴォルケイノ・オンブラ	B	小	Lv2	2	ダンテの足下に、闇のエネルギーを噴出させる
ヴォルケイノ・オンブラ(大)	B	中	Lv5	1	闇を放出して光源を消し去る。気絶からの復帰に使用

>>> Tactics: おびき寄せて光源を点灯しろ!

光源を点灯して無力化する

ドッペルゲンガーが影の中にいる間は、無敵なのでダメージを与えられない。また、普段は中心の影の中にいて、自分から光の中に出てくることもない。そこで、こちらから影の中へ入っておびき寄せ、壁際の光源のシャッターを開いてドッペルゲンガーに光を当てよう。光を当てるとドッペルゲンガーが一定時間動けなくなるので、このスキに攻撃する。動けるようになると中心へ逃げるので、次の光源に向かおう。すべての光源を点灯させると中央の影の部分もなくなり、ドッペルゲンガーが長い時間、苦しむようになる。コンボを叩き込み、大ダメージを与えるチャンスだ。再び動けるようになると、すべての光源を消してしまうので、とりあえず一番近い光源を点灯させて安全を確保。以後、同じパターンを繰り返せばよい。

光源をロックオンするときは、光源方向に左スティックを入れよう。

ゾディアック・オンブラを弾き返せ!

光の中に長くいると、ドッペルゲンガーがゾディアック・オンブラを放ってくる。剣で弾き返すとダメージを与えることが可能だ。再び弾き返してくることもあるが、さらに弾き返せば問題ない。

ソードマスターでフリッカーを使う以外では、リベリオンにチェンジして弾いたほうが楽。

>>> Pick up skill

袈裟斬り

ダッシュで近づいてから、斬りつけてくる。これを出される直前に、光源を点灯させるのが理想だ。

ゾディアック・オンブラ

遠くに離れて、光源に向けて闇の塊を放つ。正面に立って剣を振るうことで、弾き返すことが可能。挑戦してみよう。

【ドッペルゲンガー戦ワンポイント】
光源の点灯には、ケルベロスのリボルバーを使う

光源を点灯させるためには、シャッターに攻撃を数回当てる必要があるが、ドッペルゲンガーが近づいてくる速度が速く通常のコンボでは攻撃を受けてしまうこともある。そこで、ケルベロスを装備してリボルバーを使う。一度の攻撃で点灯できるので、反撃もしやすく非常に楽だ。

←敵が線を越えるあたりでリボルバーを出そう

Lady

>>> レディ

ダンテの前に立ちふさがる女デビルハンター。肉体能力や経験の面において、決して優れているとはいえない存在だが、彼女の持つ鋼のような信念が彼女を一級のハンターたらしめている。

>>> Enemy data

First Encount：Mission 16
Life：SS
Power：A
Speed：A
Difficulty：B

>>> Analyze

銃で戦う悪魔ハンター

レディの攻撃は、すべて銃器によるもので、基本的にダンテから遠ざかる動きをする。また、攻撃してダメージを与えられるチャンスが限定されていて、それ以外では回避行動をとられ、攻撃をかわされてしまうのが特徴だ。レディの銃撃やミサイルは、銃や剣で相殺することが可能。攻撃のチャンスを逃さないためにも、普段からできるだけレディに接近しておくのがポイントとなる。

>>> Recommended weapon

アグニ&ルドラ

エボニー&アイボリー

>>> Enemy's skill

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
ハンドガン	D(1発あたり)	小	Lv1	1、3
	備考：ハンドガンでの射撃。銃や剣で相殺可能			
マシンガン	D(1発あたり)	小	Lv1	1、3
	備考：回転しつつマシンガンを乱射。銃や剣で相殺可能			
上昇マシンガン	D(1発あたり)	小	Lv1	2
	備考：ケーブルで上昇しながらマシンガンを撃つ。銃や剣で相殺可能			
フックショット手榴弾	B	小	Lv5	2
	備考：上昇マシンガンのあと、真下に手榴弾を落とす			
ミサイルランチャー	B	小	Lv5	2
	備考：大型ミサイルを発射。ミサイルはダンテを追尾する			
手榴弾投げ	B	小	Lv5	2
	備考：本棚の上から、無数の手榴弾をばら撒く			
ヒステリック	C(1発あたり)	小	Lv1	3
	備考：複数のマイクロミサイルを発射。銃や剣で撃墜が可能			
リロードA	―	―	―	1、3
	備考：ハンドガンの弾を再装填する。ダンテから身を隠して使用			
リロードB	―	―	―	1、3
	備考：マシンガンの弾を再装填する。ダンテから身を隠して使用			
ボウガン	D	小	Lv5	1、2、3
	備考：レディを攻撃して、吹き飛ばしたときに使ってくる			

>>> Tactics: 攻撃のスキを狙って一気に叩け

ミサイルランチャーの発射前後を狙う

レディはハンドガンなどで攻撃してくるが、こちらも銃撃で相殺しながら接近。そのうちミサイルランチャーを使用するので、構えてから発射までの合間か、発射直後のスキに接近して攻撃しよう。

構えた位置が近いなら急いで接近して攻撃。遠い場合は、ミサイルを跳び越えてから攻撃だ。

手榴弾を投げている間に攻撃

体力が減少すると、本棚の上に上って手榴弾を撒くようになる。レディがフックショットで移動したら、ロックを使って位置を把握。こちらも本棚にすばやく上り、手榴弾を投げているスキに攻撃する。手榴弾が爆発する前にその場を離脱する際、レディが下りたほうへ行くと見失いにくい。

とにかくレディを見失わないよう、ひたすら追い続けられるかどうかが重要だ。

マイクロミサイルをかわして攻撃

体力が残り少なくなると、無数の小型ミサイルを発射するようになる。ダンテから離れて攻撃しようとするが構えてから発射までの時間が長く、発射前の掛け声が聞こえてからすぐに見つけられれば、こちらの攻撃が間に合う。また、発射後もスキがあるのでミサイルを跳び越えつつ接近し、攻撃することも可能だ。

マイクロミサイルのスキ以外では、ハンドガンやマシンガンのリロード中も攻撃のチャンスだ。

>>> Pick up skill:

ミサイルランチャー

ダンテに向けてミサイルを発射する。柱などを盾にして爆発させるか、構えている間に突進して攻撃するとよい。

手榴弾投げ

フックショットで本棚に上り、手榴弾を撒き散らす。手榴弾は数秒後に爆発するので、離れながら銃撃しよう。

【レディ戦ワンポイント】
とにかく見失わずに追いかける

見失わずに追い続けるのが重要。手榴弾投げのパターンでは、大抵一番近い外側の本棚のどちらかに現れるので、こちらも本棚に上って確認する。攻撃に吹き飛ばす技を使うと反撃されるので、武器チェンジも使いつつコンボをつなげよう。銃撃には銃撃で対抗し、相殺していくこと。

←ミサイルなどの攻撃は掛け声で予測できる

>>> アーカム&アーカムズレギオン

スパーダの力を手にしたアーカムの姿。もはや人の形を留めていない。その異形な姿は、スパーダのものではなく、彼の心の闇が生み出したものである。体から、無数の下等な魔物を生み出す。

>>> **Enemy data**

First Encount：Mission 19
Life：SSS
Power：A
Speed：D
Difficulty：A

Arkham & Arkham`s Legions

>>> **Analyze**

魔を生み出す粘塊の怪物

巨体から突き出た、か細い腕や触手を振り回して攻撃するほか、手でつかんで握りつぶそうとする。また、魔力の矢を発射したり、体から下等な魔物を生み出して攻撃させたりもする。体が大きいだけに方向転換が遅く、背後を取りやすいが、コンボを入れると暴れだして周囲をなぎ払うので注意する。魔弾は誘導性能が非常に高いので、ある程度引きつけてからかわす必要がある。

>>> **Recommended weapon**

ベオウルフ

カリーナ=アン

>>> **Enemy's skill**

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード
触手振り回し(遅)	C	小	Lv2	1、2
	備考：触手を振り回して攻撃する			
触手振り回し(速)	C	小	Lv2	3
	備考：触手をすばやく振り回して攻撃する			
腕振り回し(遅)	C	小	Lv2	1、2
	備考：腕を振り回して周囲をなぎ払う			
腕振り回し(速)	C	小	Lv2	3
	備考：腕をすばやく振り回して、周囲をなぎ払う			
暴れる	A	大	Lv3	1、2、3
	備考：腕や触手を振り回して、最期に魔弾を発射する			
叩き付け	B	中	Lv2	1、2
	備考：正面の相手に触手を叩きつけて攻撃する			
掴み	D/C/B	ー	ー	1、2、3
	備考：巨大な手で握りつぶそうとする。ボタン連打で振りほどける			
魔弾	B	小	Lv1	1、2、3
	備考：魔力で追尾能力のある弾を作り出し、発射する			
突進	D	小	Lv1	1、2、3
	備考：アーカムズレギオンの突進攻撃			

>>> Tactics 背後に回ってコンボを決めろ！

魔弾に注意しつつ、後ろから攻撃

正面以外への攻撃能力が乏しく、方向転換が遅いので、背後からコンボを叩き込むとよい。体の色が黄色く変色したら暴れ始める合図。一度離れて銃撃を加え、魔弾が飛んできたらサイドロールだ。

体が黄色くなったら間合いを離す。紫になったら魔弾がくるのでサイドロールで回避。

カリーナ＝アンで迎え撃て！

ある程度ダメージを与えると、本体が上空に逃れてアーカムズレギオンを生み出す。体力は低いが一撃では倒せず、数が多いうえに囲んでくるので、カリーナ＝アンを使用してまとめて吹き飛ばすのがベストだ。出現した順に体が赤くなって突進してくるで、すばやくロックオンをして対処しよう。

射撃後に赤くなった個体がいる場合は、すばやくジャンプをするかサイドロールすることで突進を回避可能だ。

バージルとともにとどめを刺せ！

バージルが乱入してくると、スタイル固有のアクションが使用不可能になる。トリックスターはダッシュが使用できないので、ジャンプとサイドロールで回避を行う必要が出てくる。いつでもサイドロールが出せるように、ロックオンした状態で戦おう。体力がわずかになると、魔弾の攻撃が激しくなるので気をつけること。

魔弾は、サイドロールを繰り返すだけではかわしきれないことが多いので、エアハイクも使っていこう。

【対アーカム戦・ワンポイント】
いかに魔弾を避けるかが鍵

魔弾はかわしにくいが、アーカムに近づけば使用頻度を下げられる。バージルが参戦するまでなら、トリックスターのダッシュや、ソードマスター＆ケルベロスのアイスエイジで対抗するのもよい。バージルの参戦後はベオウルフを装備し、数回サイドロールをした後に、エアハイクから急降下蹴りを出せばほぼかわせる。

>>> Pick up skill

暴れる

腕や触手を振り回したあと、魔弾を飛ばしてくる。一度離れて銃で攻撃し、飛んでくる魔弾をサイドロールで回避。

魔弾

誘導性能が高い魔力の矢。発射後、近くまで引きつけてからサイドロールでかわす必要がある。

突進

アーカムズレギオンの攻撃。体が赤くなるので、攻撃するタイミングはわかりやすい。カリーナ＝アンで迎撃する。

掴み

アーカムの正面から攻撃をしていると、たまにつかまれることがある。この間はダメージを受け続けるので、ボタン連打で振りほどこう。バージルが参戦すると、体力の減り方が速くなる。この場合はバージルの操作に切り替わるので、アーカムを攻撃すればよい。

Vergil

>>> バージル〈フォースエッジ装備〉

スパーダの力の証である、フォースエッジを手にしたバージル。己の信念を貫き通そうとする彼に打ち勝つためには、彼以上の信念を武器に戦うより他はない。

>>> Enemy data:

First Encount：Mission 20
Life：SSS
Power：B
Speed：B
Difficulty：SSS

>>> Analyze:

多彩な斬撃が脅威

基本的なコンボは最初のときと同じだが、フォースエッジを手に入れたことにより、ラウンドトリップやスティンガーなども使うようになった。コンボの威力も高くなっているほか、魔人化しての暴走状態などもあり、かなり慎重に戦う必要がある。

>>> Recommended weapon:

リベリオン

エボニー＆アイボリー

>>> Enemy's skill:

攻撃名称	攻撃力	D.T.ゲージ増加量	ガード可能レベル	使用モード	備考
鞘当て	D	小	Lv1	1､2､3	近距離コンボの初段。鞘で突く
鞘切り返し	D	小	Lv1	1､2､3	近距離コンボの2段目。鞘で叩く
十字斬(1撃目)	C	小	Lv5	1､2､3	近距離コンボ1の3段目。十字に斬りつける
十字斬(2撃目)	B	大	Lv5	1､2､3	近距離コンボ1の3段目。十字斬りの2発目
抜刀斬り上げ	C	小	Lv5	1､2､3	近距離コンボ2の3段目。相手を浮かせる
斬り下ろし	C	中	Lv5	1､2､3	近距離コンボ2の4段目。浮かせた相手を斬り下ろす
疾走居合	B	小	Lv5	1､3	すばやく踏み込みながら居合い斬りを放つ
エアトリック(後方)→空間斬り	B	小	Lv5	3	瞬間移動で間合いを放し、空間斬りを放つ
エアトリック(接近)	ー	ー	ー	1､2､3	瞬間移動。ダンテの背後に出現する
エアトリック(後方)	ー	ー	ー	3	瞬間移動。一瞬で間合いを離して距離をとる
回転剣	ー	ー	ー	1､3	刀を高速回転させて、遠距離攻撃を無効化する
空間斬り3連	B	小	Lv5	2､3	空間斬りを、3連続で放つ
(上空ワープ→)兜割り	C	中	Lv5	1､2､3	エアトリックでダンテの頭上へ移動し、兜割りで攻撃する
スティンガー	B	大	Lv5	1､2､3	スティンガーを放つ。コンボの最後にも使用する
ラウンドトリップ(1発あたり)	D	小	Lv1	3	回転させながら剣を飛ばす
絶刀(1発あたり)	B	小	Lv5	3	魔人化して自分の姿を消し、空間斬りを連発する奥義

>>> Tactics：弾かせてからの反撃が手堅い戦法

落ち着いて攻撃を避けるのが重要

バージルの基本的な行動は、これまでと変わらない。よって対処法もこれまで同様、こちらの攻撃を弾かせて反撃を誘い、それを回避して攻撃する。ただし、相手のコンボ以外の反撃方法に、エアトリックからの兜割りや、エアトリックで後方へ下がってからの3連斬りなどが追加されている。どの反撃をしてきたかを見ているヒマはないので、とりあえずサイドロールで回避しつつ確認し、それから対処するとよい。今回のバージルは一定間隔で魔人化するので、コンボを入れている最中に反撃を受けないためにも、連打系統の技を使うのは控えよう。バージルが魔人化したあとは、間合いを離して銃で攻撃する。このときロックオンして射撃しておくと、サイドロールでの回避がしやすい。スティンガーを使うので、ジャンプ後の射撃は避けたほうが安全だ。

これまで同様、こちらの攻撃を弾かせたらすぐにサイドロールで攻撃を回避。その後、反撃する。

バージルの暴走中は、回避に専念する

体力が半分以上減少すると、長時間魔人化して暴走状態になる。兜割りの連発やコンボなど、動きがすばやくなるので注意。ロックオンしてサイドロールするより、走り回って回避だ。

暴走状態のバージルは攻撃パターンが一変する。円を描くように動いて攻撃を回避しよう。

【対バージル戦・ワンポイント】

弾かせて反撃というパターンをマスターしよう

バージルと戦うときは、わざと攻撃を弾かせるのが重要。中途半端に間合いを離すと、逆にコンボを決められる可能性があるからだ。接近戦のパターンさえマスターすれば、まず倒せるはず。攻撃を避けるのが苦手なら、トリックスターのダッシュを使うと楽。使用武器は、スティンガーの使いやすさからリベリオンがオススメだ。

>>> Pick up skill：

空間斬り3連

エアトリックで後方に移動し、空間斬りを3連発する。バージルに走って接近し、終わりがけにコンボで攻撃だ。

兜割り

エアトリックで上空に現れて兜割りをする。ロックオンしつつサイドロールでかわし、そのあとに反撃しよう。

絶刀

姿を消して空間斬りを連発する。攻撃間隔が短くかわしにくい。止まると危険なので、走ってかわすのがベストだ。

スティンガー

コンボの終わりに出した兜割りの後、さらに追加で使ってくる。攻撃を弾いた場合は兜割りの後が反撃チャンスなため、つい攻撃を仕掛けようとして喰らいがち。コンボの後の兜割りをサイドロールで避けたら、すぐにジャンプをするクセをつけよう。

Rewards

最後に『Devil May Cry 3』クリア後に出現する、さまざまな特典を紹介。自力ですべて解放できるよう頑張ってほしい。

クリア特典

ゲームモードをクリアすることで得られる特典

本作ではゲームをクリアすると、その難易度、トータルランクに応じて、コスチュームチェンジやギャラリーといったさまざまな特典が出現する。それをまとめたのが下記の表だ。基本的に、コスチュームチェンジや高難易度モードといった比較的重要な項目はゲームをクリアするだけでよいのが嬉しい。腕を磨いて各難易度を攻略していこう。

⬅ゲームを一度でもクリアすれば、ミッションセレクト画面にギャラリーが追加。コスチュームチェンジも可能になる

条件	特典内容	備考
EASYクリア	GALLERY出現	
	GALLERY追加	「Clear bonus art」項目内にESAYモードクリア画面追加
		「Crazy Gameplay Video」項目追加
	コスチューム出現	上半身裸のダンテコスチュームが選択可能
NORMALクリア	コスチューム出現	上半身裸のダンテコスチュームが選択可能
		前々作のダンテコスチュームが選択可能
	GALLERY追加	「Concept art」項目追加（画像はすべて見られる）
		「Clear bonus art」項目内にNORMALモードクリア画面追加
		「Crazy Gameplay Video」項目追加
		「E3 Promotionnal Video」項目追加
	HARDモード出現	
NORMALオールSクリア	GALLERY追加	「Clear bonus art」項目内にNORMALモードSランククリア画面追加
NORMALオールSSクリア	GALLERY追加	「Clear bonus art」項目内にNORMALモードSSランククリア画面追加
HARDクリア	コスチューム出現	前々作のダンテコスチューム（コートなしver.）が選択可能
		伝説の魔剣士のコスチュームが選択可能
	GALLERY追加	「Hi-res CG art」項目追加（画像はすべて見られる）
		「Kazuma Kaneko's illustration」項目追加（画像はすべて見られる）
		「Clear bonus art」項目内にHARDモードクリア画面追加
		「Video Story board」項目追加
		「Motion Capture Video」項目追加
	DANTE　MUST DIEモード出現	
HARDオールSクリア	GALLERY追加	「Clear bonus art」項目内にHARDモードSランククリア画面追加
HARDオールSSクリア	GALLERY追加	「Clear bonus art」項目内にNORMALモードSSランククリア画面追加
DANTE MUST DIEクリア	コスチューム出現	スーパーダンテのコスチュームが選択可能
	GALLERY追加	「Clear bonus art」項目内にDANTE MUST DIEモードクリア画面追加
	HEAVEN OR HELLモード出現	
DANTE MUST DIEオールSクリア	GALLERY追加	「Clear bonus art」項目内にDANTE MUST DIEモードSランククリア画面追加
DANTE MUST DIEパーフェクトクリア	GALLERY追加	「Clear bonus art」項目内にDANTE MUST DIEモードSSランククリア画面追加
スタッフロール中に敵を100体以上を倒す	特別デモ追加	エンディング後にバージルの特別デモムービーが観賞可能

コスチュームチェンジ

まずはシリーズお約束のコスチュームチェンジ。用意されているのは5種類で、コスチュームの種類に応じて魔人状態のグラフィックが変わったり、レディの服装が変化（対戦時及びエンディング時のみ）する。またスーパーダンテとはD.T.ゲージが無尽蔵になる特殊なダンテのことだ。

⬅各コスチュームはミッションセレクト画面でL・Rボタンを押せば切り替えられる。手軽に変更できてグッドだ

コスチュームの種類と相違点

ダンテのタイプ	魔人形態	リベリオン	レディ
上半身裸ダンテ	通常	通常	通常
前々作ダンテ（コートVer.）	スパーダ	フォースエッジ	通常
前々作ダンテ（コートなしVer.）	スパーダ	フォースエッジ	特殊
伝説の魔剣士	スパーダ	フォースエッジ	特殊
スーパーダンテ	通常	通常	通常

⬅スーパーダンテはD.T.ゲージが減らない素敵なコスチューム。ただし、魔人状態になっても体力が回復しなくなる

ギャラリー追加

ギャラリーでは、本作の設定原画やイベントシーンの制作ムービーなどが閲覧できる。用意されているコンテンツは全部で5カテゴリ70項目。以下にそのすべての目録を掲載した。ほとんどのコンテンツは、出現条件が「HARDまでクリアする」だけとそれほど難しくないので、すぐに閲覧できるようになるだろう。ただし、Clear bonus artの一部はオールSやパーフェクトランク（SS）でクリアしなければならず、このカテゴリを埋めるのは至難のわざだ。これらは、トータルランクオールS、あるいはSSでクリアしたときに表示されるクリア画像。このカテゴリを自力で埋めることができたときこそ初めて、『Devil May Cry 3』を極めたといえるだろう。

←モーションキャプチャー中の様子を撮影したムービーも。制作スタッフの頑張りが伝わってくる一本だ

←難易度の高いクリア画像は、トータルランキングがS（SS）で埋まった後にMission20をクリアすれば獲得

Concept art

No.	タイトル
1	ダンテ服装ラフ
2	ダンテ服装決定稿
3	ダンテ顔正面
4	ダンテ横顔
5	ダンテ魔人ノーマル
6	バージル服装ラフ
7	バージル服装案
8	バージル全身
9	バージル横顔
10	バージル顔正面
11	レディ全身
12	レディ横顔
13	レディ顔正面
14	アーカム顔
15	アーカム全身
16	ジェスター
17	ヘル=バンガード
18	エニグマ
19	ケルベロス
20	アグニ＆ルドラ
21	ネヴァン
22	ゲリュオン
23	ダンテ事務所前
24	テメンニグル
25	呪いし髑髏の間
26	頂に導び髑髏の回廊
27	最深部 礼典室
28	イメージ 1
29	イメージ 2
30	イメージ 3

Hi-res CG art

No.	タイトル
1	ダンテIN事務所
2	ダンテパッケージ
3	ダンテ顔アップ
4	ダンテギター
5	バージル顔アップ
6	バージル全身
7	レディバストアップ
8	レディ全身
9	アーカム全身
10	ダンテ単体

Movie

タイトル
E3 Promotional Video
Crazy Gameplay Video
Motion Capture Video
Video Storyboard

Kazuma Kaneko's illustration

No.	タイトル
1	ダンテ魔人
2	ダンテ魔人
3	ダンテ魔人
4	ダンテ魔人
5	ダンテ魔人
6	ダンテ魔人
7	ダンテ魔人
8	ダンテ魔人
9	バージル魔人
10	バージル魔人
11	バージル魔人
12	バージル魔人
13	バージル魔人
14	バージル魔人
15	バージル魔人
16	バージル魔人

Clear bonus art

No.	タイトル	備考
1	EASYクリア	全員で挑発
2	NORMALクリア	悪魔集合
3	NORMALオールS	狩られた悪魔たち
4	NORMALオールSS	狩られた悪魔たち2
5	HARDクリア	バイクのなれの果て
6	HARDオールS	ジェスター大集合
7	HARDオールSS	悪魔ライブ
8	DANTE MUST DIEクリア	魔人大集合
9	DANTE MUST DIEオールS	魔人大集合2
10	DANTE MUST DIEオールSS	親子競演

高難易度モード追加

ゲーム開始時はEASYとNORMALしか選択できないが、NORMALをクリアするとHARD、HARDをクリアするとDANTE MUST DIEといったように新たな難易度が出現する。なお、追加で出現する難易度を初期状態のダンテで遊びたい場合は、タイトル画面でNEW GAMEを選べばOKだ。

⬅NORMALをクリアしたらHARD、HARDをクリアしたらDANTE MUST DIEと、新たな難易度にチャレンジしていこう

DANTE MUST DIE モード

本シリーズの名物である超高難易度モード。敵の攻撃力・防御力が大幅に強化されており、アルゴリズムも極めて攻撃的になっている。さらに仲間が倒されると敵が魔人化し、ただでさえ強いのに輪をかけて強力になるという徹底ぶりだ。他にも通常悪魔、ボス級悪魔を問わず、このモード専用の厳しい攻撃を頻繁に仕掛けてくるなど、モード名“DANTE MUST DIE（ダンテ、死すべし）”という名前の通り、至るところに死の危険性が潜んでいる。アクションゲームが得意な人でも下手をすると投げ出しかねない難しさだが、この難関を乗り越えてこそ真のデビルハンター。培ってきたすべてのテクニックを駆使して、バージルとの戦いに終止符を打とう。

⬅通常悪魔がボス並みに強力。初期状態のダンテなら2発喰らっただけで倒れるというシビアさだ

➡クレイジーなのはボスに関しても同じだ。HARD以下ではお目にかかることができない攻撃を繰り出してくることも

HEAVEN OR HELL モード

DANTE MUST DIEをクリアすると選択できるようになるモード。DANTE MUST DIEを越える超超高難易度と予想しがちだ。だが実際にはそうではなく、敵も自分も1発で昇天するという、まさに“HEAVEN OR HELL（天国か地獄か）”なモードなのだ。どんな攻撃でも当たれば倒せる（もちろん、あんなに苦労させられたボス級悪魔も一撃だ）ので、エボニー＆アイボリーを連射しているだけでスイスイとゲームは進んでいく。そのため、ストーリーをもう一度最初から見直したいときなどにプレイするとよい感じだろうか。ただ、調子に乗って連射していると、近くに出現したヘル＝レイスの爆風に巻き込まれてゲームオーバーというハメに陥るので注意しよう。

⬅なお、このモードはオマケ的な意味合いが強いので、トータルランキングには記録されない

➡一撃で砕け散るのはお互い様。このモードの最大の敵は槍衾や円刃といったトラップ系かも?！

バージルその後…

本作ではゲームクリア後のスタッフロールで、続々と出現する7ヘルズと戦うことができる。そして、この戦いで敵を100体以上倒すと、スタッフロール後のイベントが少し延長されるのだ。なお、画面左上にキルカウントが表示される他、100体目には必ずヘル＝バンガードが登場する。

⬅あの後、バージルはどうなったのか。初代『Devil May Cry』を未プレイでも気になるところだ

ゲーム内容についての電話による問い合わせは、
一切受けつけておりません。御了承ください。

CAPCOM 完璧攻略シリーズ 52

デビル メイ クライ 3　完全攻略ガイド

2005年3月30日　第1刷発行

編著　株式会社レッカ社
発行　株式会社カプコン
発売　株式会社双葉社
〒162-8540東京都新宿区東五軒町3-28
http://www.futabasha.co.jp/
（上記URLにて双葉社の書籍・コミックが購入できます）
電話 03-5261-4818（営業）
印刷所　三晃印刷株式会社

Editor／斉藤秀夫（株式会社レッカ社）
Writer／thorman　野村昌隆
Co-operation／柴崎宏
Illustration Map／柴崎宏
Design／ゴトウアキヒロ
Design Management／Design Office OURS

Computer Editorial System RECCA SHA Corp.

©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.
ILLUSTRATIONS:Kazuma Kaneko/ATLUS
©FUTABASHA Printed in Japan　禁・無断転載複製
落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。
定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-575-16438-0　C0076